
3 GUÍAS COMPLETAS
GUÍA PASO A PASO PARA ENCONTRAR EL DORADO
DESCUBRE DÓNDE ESTÁN TODOS LOS TESOROS DEL JUEGO
SOLUCIÓN PARA CADA UNO DE LOS PUZZLES DE LA AVENTURA
Uncharted
EL TESORO DE DRAKE
PlayStation®
Oficial - España
48 PÁGINAS
PS3
PSP
ASSASSIN'S CREED
CÓMO ELIMINAR LOS NUEVE OBJETIVOS DEL JUEGO
TÁCTICAS Y CONSEJOS PARA SOBREVIVIR EN LA TERCERA CRUZADA
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #84
SILENT HILL ORIGINS
CONDUCE A TRAVIS SANO Y SALVO HASTA EL FINAL DEL JUEGO
ESTRATEGIAS PARA LOS JEFES FINALES Y LOS ENIGMAS
LOS FINALES ALTERNATIVOS

PlayStation®
Revista Oficial - España



PlayStation® Revista Oficial - España

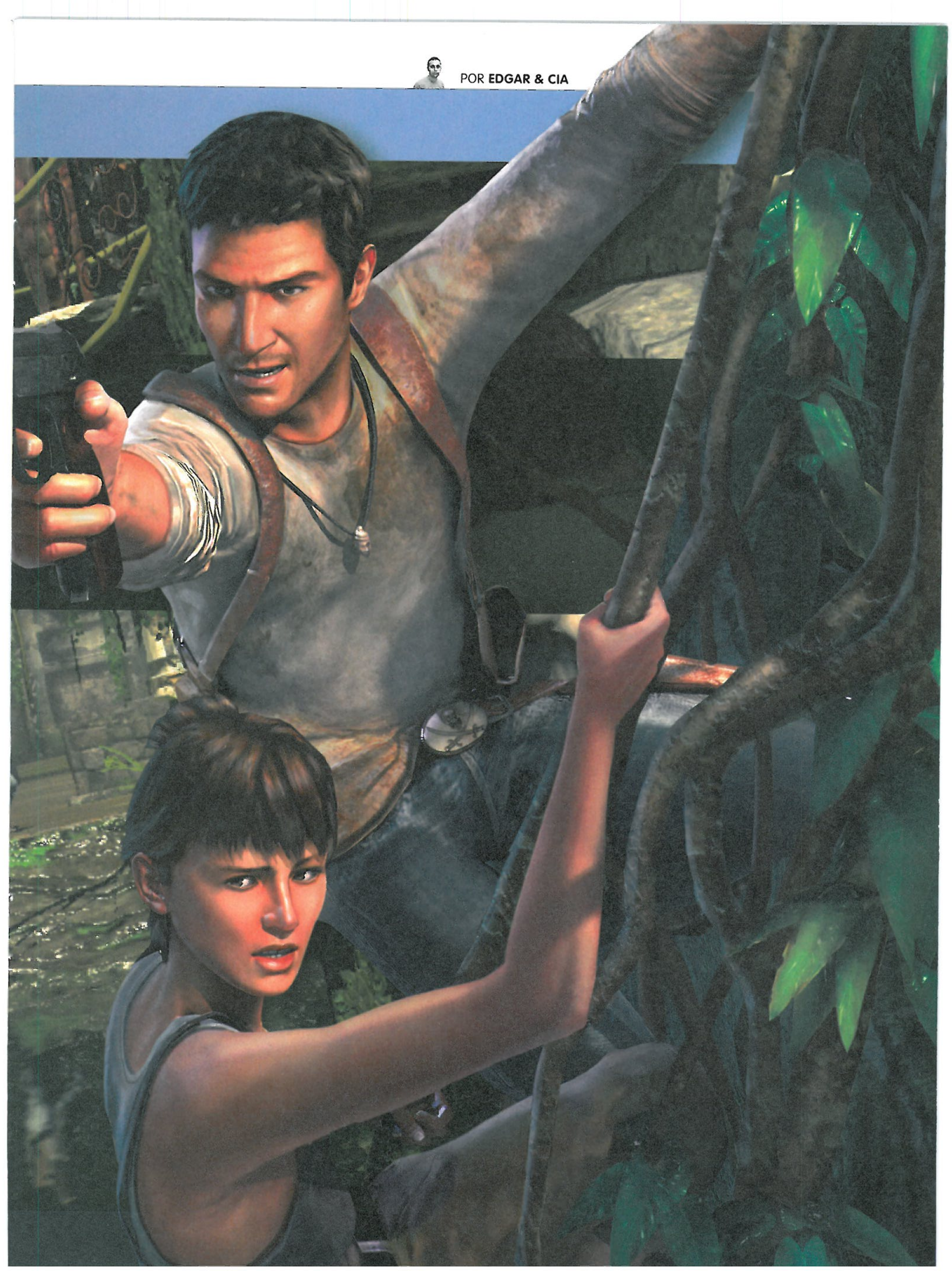
Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO, ARMANDO GALVÁN
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA

uncharted
el tesoro de drake

Siguiendo los pasos de su antepasado pirata, Sir Francis Drake, Nathan se embarca en una odisea de enormes proporciones para encontrar El Dorado. La empresa no va a ser fácil, puesto que otras personas mucho más malvadas que tú también han partido en la búsqueda del legendario tesoro. Vas enfrentarte a cientos de peligros: enemigos, trampas, abismos y pistoleros con buena puntería. Pero no tengas miedo, porque Nathan y tú tenéis nuestra inestimable ayuda.

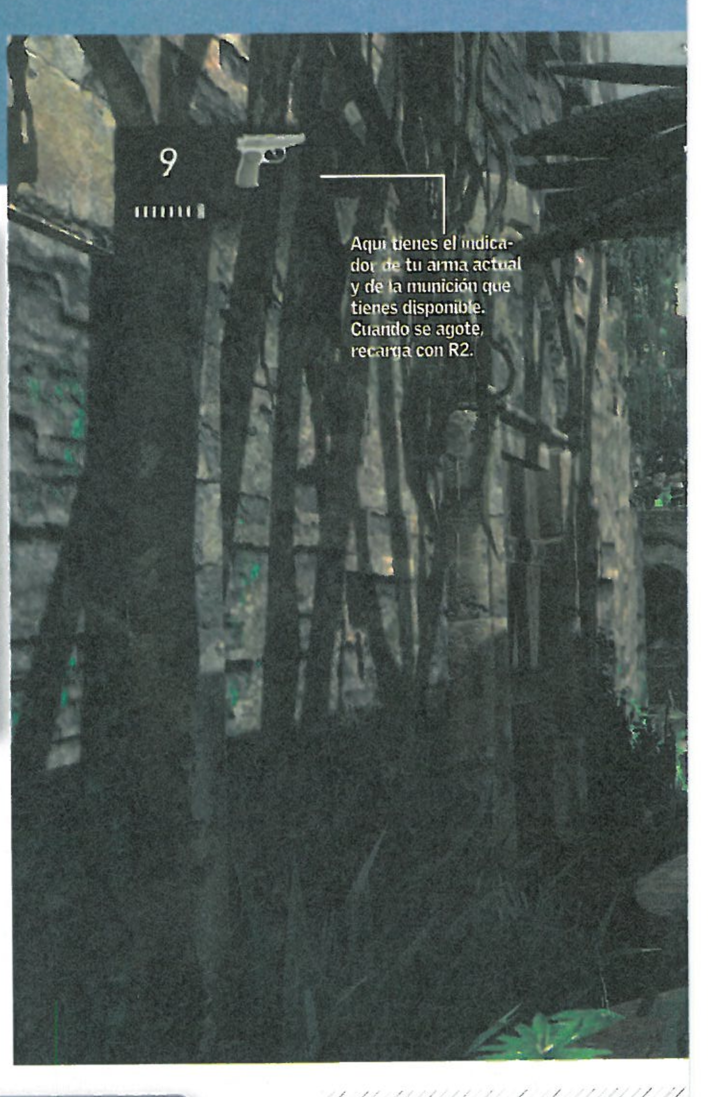


LO BÁSICO

Nathan Drake no es ni mucho menos un Superman, excepto en su agilidad. Esto es lo que debes saber para explotar sus habilidades al máximo.

PS3





Aquí tienes el indicador de tu arma actual y de la munición que tienes disponible. Cuando se agote, recarga con R2.

¡GRANADA VA! Las granadas son un arma de largo alcance muy potente. Para lanzar una, primero selecciónala con la cruceta direccional de tu mando. Una vez hecho esto, inclina el Sixaxis hacia delante o hacia atrás para regular la distancia a la que la vas a lanzar. Pulsa R1 cuando estés listo para hacer volar unos cuantos enemigos.

BUSCADOR DE TESOROS. A lo largo de todo el juego hay 61 tesoros repartidos por diversas zonas del mapeado. Algunos se ven fácilmente, otros están más escondidos. Cuando eches un vistazo al menú notarás que sólo aparecen 60 tesoros. Esto es así porque uno de ellos es un objeto extra que te servirá para cumplir la aventura al 100%. Cuando tengas alguno cerca lo distinguirás por el brillo que emite.

LOS PERSONAJES

Tres son los protagonistas principales de esta aventura si no contamos a los villanos. Cada uno de ellos tiene una personalidad muy definida, y sólo Nathan aparecerá en todos los momentos del juego. Los otros dos se limitarán a aparecer y desaparecer según las exigencias del guión, pero ambos te ayudarán cuando sea necesario para cumplir tu misión.

CONSEJO: Nathan es un personaje vulnerable como tú y como nosotros. Por lo tanto, no lo expongas demasiado a los disparos enemigos y no le hagas saltar desde lugares excesivamente altos. Es el protagonista, sí; pero tiene sus limitaciones.

NATHAN DRAKE Es el personaje al que vamos a manejar durante absolutamente toda la aventura. Posee una agilidad más que impresionante.

Este icono aparecerá cuando haya algún arma en el suelo que puedas recoger.









NATHAN DRAKE. Un aventurero a la vieja usanza, con un carácter burlón, chistes para todo momento y una sonrisa muy amplia.

ELENA. La típica chica que no le tiene miedo a nada. Se siente despechada, porque al principio Drake y Sully la dejan tirada.

SULLIVAN. El inseparable compañero de fatigas de Nathan. Sus problemas de dinero con la gente le acarrearán más de un disgusto.

LAS HABILIDADES DE DRAKE



SALTOS

Se realizan con ⊗. Nathan puede saltar distancias tan grandes que a veces no podrás creerlo.



CUERPO A CUERPO

Para atacar cuerpo a cuerpo pulsa ⊜. Contra oponentes humanos siempre ganarás tú.



DISPAROS

Para desenfundar el arma y apuntar debes pulsar L1. Cuando tengás tu objetivo en la mirilla presiona R1 para disparar.



CUBRIRSE

Cuando haya un lugar en el que puedas guarecerte pulsa el botón ◎. Así te protegerás de los disparos.


Para entrar en las ruinas, Drake y Sully deberán encontrar algún tipo de solución, puesto que la entrada está obstruida.


El segundo capítulo cumple la función de tutorial. En este aprenderás a manejar a Drake como se debe hacer.

PS3

En Uncharted: El Tesoro de Drake hay momentos de todo tipo: desde fases relajadas de exploración hasta momentos de máxima tensión en los que te verás envuelto en terribles peleas y en que serás rodeado por multitud de enemigos.

CAPÍTULO 1
Emboscado

» Esta fase es para tomar **contacto** con el juego y con los innumerables **tiroteos** en los que te verás envuelto. Ocúltate detrás de las cajas y dispara a los enemigos. Puedes apuntar a los barriles para provocar **explosiones** que te facilitarán la labor.

CAPÍTULO 2
En busca de El Dorado

» Aquí comienza realmente la aventura. Apareces en medio de la **selva**, aunque por el momento no hay peligros de ningún tipo. Simplemente tienes que **avanzar** todo recto y saltar sobre las rocas que te bloquean el camino. De este modo podrás tomar contacto con las **habilidades** de Drake y, al mismo tiempo, aprovechar para recoger el primero de los **tesoros** que están repartidos por todo el juego (tras la descripción de cada capítulo te explicamos cómo conseguirlos). Después de un breve camino llegarás a unas **ruinas** incas y tu acompañante comenzará a investigar para encontrar una manera de entrar en ellas. Como tú eres más avispado, ve hasta el fondo y gira a la **izquierda** para ver unas rocas escalonadas por las que puedes encaramarte. Sube por ellas y mira hacia tu izquierda. Verás otra plataforma a la que podrás llegar de un salto. Sigue **saltando** de monolito en monolito hasta que una escena cinemática te haga presenciar un pequeño desprendimiento. No te preocupes por ello. Salta a la siguiente **plataforma** y pulsa ◎ para descolgarte y agarrarte a la cornisa. Avanza lateralmente por ella hacia la izquierda y ve moviéndote de una a otra siguiendo las indicaciones del pequeño **tutorial** que te aparece en la parte inferior de la pantalla. Una vez hecho esto, acércate a la enorme **roca** que está a punto de caerse y con △ termina de empujarla. De este modo desaparecerá el impedimento que te vetaba la **entrada** a las ruinas.

» Tras la charla, avanza hasta el **borde** del enorme precipicio que encontrarás y saca tu **pistola** para disparar al barril que hay al otro lado. Con esto caerá una enorme columna que te permitirá seguir avanzando. Recoge el **tesoro** número 3 y ve hacia el fondo, gira a la izquierda e intenta tirar de las cadenas con △ para que se abra el **muro** que no te permite continuar. No obstante, Drake no tiene fuerza para ello, así que mientras Sully mueva las **cadenas** tendrás que entrar y buscar un modo de mantener la **puerta** bloqueada. Para este propósito encontrarás en la sala una carretilla que podrás empujar hasta colocarla debajo del muro y así dar tiempo a **Sully** para que entre contigo. Al hacer esto, Drake se fijará en un objeto del centro de la sala que parece una **lámpara**. Acércate a él y pulsa SELECT para consultar el bloc de notas. Ve hacia los trozos de maderas que bloquean el camino y tu **compañero**



Consejo: Cuando te quedes atascado, el juego te pedirá que pulses L2 para mostrarte el camino que debes seguir. Te resultará muy útil en determinados momentos de la aventura.

MANUAL DEL AVENTURERO

Salir a la selva en busca de peligro no es una buena forma de divertirse. Así no se hacen las cosas. Mejor sigue estos consejos.

SIEMPRE HAY ALGO A LO QUE AGARRARSE:
» Aunque en las fases de escalada pueda parecer que no hay por donde continuar, fíjate bien; Drake es capaz de utilizar multitud de cosas como asidero.

AHORRA MUNICIÓN:
» A pesar de que puedes coger armas de tus enemigos, habrá momentos en que te quedarás sin munición. No dispares a lo loco aún cuando tengas una metralleta.

MIRA A TU ALREDEDOR:
» Disfruta de la aventura y no corras. Ve siempre fijándote en lo que tienes alrededor. Quién sabe dónde puedes encontrar algún secreto.

DESCIENDE CON CUIDADO:
» Desde lugares altos, procura bajar agarrándote a algo. No te lances al vacío o morirás.



Para conseguir adentrarte en las ruinas tendrás que subir por las columnas y llegar al lugar donde está esta gran roca.



En esta habitación el suelo se derrumbará y tendrás que correr. Esta escena recuerda al clásico Sonic Adventure de Dreamcast.

encenderá la lámpara.

» Ahora sólo tienes que **prender** fuego a los obstáculos que te impiden pasar. Para conseguirlo tan sólo tienes que disparar al **candil** que hay encima de los escombros. En la siguiente sala el suelo está completamente roto, así que para llegar al otro lado **acércate** al borde izquierdo del precipicio, arrímate a la pared y salta para engancharte a uno de los **asideros** que sobresalen de ésta. Ve avanzando hacia la derecha saltando de uno a otro y mantén un ritmo rápido y constante, puesto que algunos de los salientes se **pulverizan** nada más agarrarlos. Al llegar al final agárrate a la tubería y desciende por ella. Llegarás a una **sala** cuyo suelo está lleno de agua y hay unas rocas en el centro que tienen unos barriles **explosivos** junto a ellas, en la parte izquierda. Dispárales para que se derrumben las piedras y ve a la **habitación** que tienes detrás para que Sully, que ha podido bajar gracias al desprendimiento, **encienda** una nueva lámpara. Sigue recto por esa habitación hasta que llegues a otra de grandísimas dimensiones con una **puerta** cerrada y unos símbolos en el suelo que puedes **consultar** pulsando ▬. Verás que los cuatro iconos de tu libreta están numerados del 1 al 4. Fíjate bien porque ese es el orden en el que tendrás que activar los **interruptores** para elevar las cuatro columnas.

» Junto a la pared **derecha** hay unas plataformas por las que puedes subir. Desde allí, gracias a la **agilidad** de Drake puedes llegar a cada uno de los puntos en los que se encuentran los **mecanismos**. El orden en que debes activarlos es el siguiente: primero el de la esquina superior derecha, después el de la esquina **inferior** izquierda, luego el de la superior izquierda y, por último, el de la inferior derecha. Ten en cuenta que hablamos desde la **perspectiva** que tiene Drake al entrar en la sala, es decir, con la escalera por la que viniste a tu **espalda**. Ahora se abrirá un gran agujero en el suelo para que desciendas al piso inferior. Eso sí, hazlo por la **escalera** de mano, ya que si no, comprobarás que Drake no **vuela**. Una vez abajo ve hacia la izquierda agarrado a los salientes y entra por el pasillo que encontrarás hasta que veas un **enorme** cubo que deberás empujar con △ para que la estancia contigua se llene de **agua**. Dirígete hacia ella y salta. Ve nadando hasta la única orilla disponible y avanza recto, coge el **tesoro** número 4 y sigue hasta encontrar nuevamente unos **salientes** por los que deberás subir saltando de uno a otro. Una vez arriba dispara a los dos **barriles** que hay junto al muro para destruirlo y que así Sully pueda llegar hasta ti. Avanza con él hacia el **fondo** hasta que llegues a una pared flanqueada por dos cadenas. Tirad cada uno de una de ellas; de este modo se abrirá el **muro** y llegarás a una nueva estancia de suelos con madera de dudosa fiabilidad. Efectivamente, al dar unos pasos, todo comenzará a derrumbarse. Sólo te queda una: **correr** todo lo rápido que puedas a la vez que saltas por encima de los **agujeros** para no perecer.

» Una vez llegues al otro lado sube por las escaleras para hallar la **estatua** del hombre dorado y coger también el **tesoro** número 5. A continuación, debes sigue el rastro del tronco que están marcadas en el suelo. Al ir tras su rastro volverás a estar al **aire** libre. Puedes ir todo recto o entretenerte saltando por las columnas de piedra para encontrar el **tesoro** número 6. En cualquier caso, continúa hasta llegar a un precioso paraje con una catarata y un gran submarino encallado en la parte superior. Ve **directamente** hacia él.

TESOROS:

› **1:** Partiendo desde el principio del capítulo, avanza siguiendo la orilla izquierda del río hasta encontrar una gran roca que está bloqueando

Nathan y Sully harán varios descubrimientos al entrar en el templo.



Cuando llenes de agua la sala inferior lánzate al agua y nada hasta la orilla.

PUZZLE DE LAS COLUMNAS

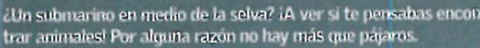
» En la sala hay cuatro columnas, cada una se corresponde con un icono de los que figuran en tu libreta y que están numerados. Alrededor de la sala, en la parte superior, puedes ver cuatro interruptores con esos dibujos. Lo que tienes que hacer es activarlos en el orden que figura en tu cuaderno.



TÚ MISMO CON TU MECANISMO

» La oscuridad permite reducir el indicador de proximidad al mínimo. Tú ves a tu enemigo, pero él a ti no. Saca provecho de esto apagando las luces.




¿Un submarino en medio de la selva? ¡A ver si te pensabas encontrar animales! Por alguna razón no hay más que pájaros.


Para llegar hasta el submarino tendrás que agarrarte a multitud de salientes y balancearte con varias lianas. Drake lo puede todo.

PS3

el camino. Escala esa roca y cae por el otro lado de ésta. El tesoro está justo ahí.

› 2: En el lugar en que tienes que empujar una enorme roca para romper el suelo y entrar a las ruinas hay varios monolitos por los que tienes que saltar para llegar a la parte de arriba. Si quieres coger otro tesoro debes saltar las dos primeras rocas y después otras dos hacia la izquierda. El objeto que buscas está en la base del árbol que hay sobre el pilar.

› 3: En la zona donde está el barril que haces explotar para derribar la columna hay un tesoro en la parte izquierda junto al precipicio. Antes de que llegues al otro lado.

› 4: Tras romper el suelo en la sala del puzzle de las estatuas y descender tendrás que llenar la sala de agua. Nada hasta la orilla y al salir coge el tesoro que está junto a la pared derecha, metida dentro de un pequeño recoveco.

› 5: Tras el derrumbamiento de la gran plataforma de madera verás una escena de vídeo. Una vez que se haya acabado, busca una enorme jarra decorativa y destrúyela a balazos. El tesoro está justo detrás; en un esqueleto.

› 6: Al salir del templo al exterior llegas a un lugar en el que hay cuatro pilares. El tesoro se encuentra justo encima de uno de ellos, así que escala y cógelo.

CAPÍTULO 3
Un hallazgo sorprendente

» Lánzate al **agua**, súbete a la roca del centro de la laguna y desde ahí salta a la **orilla**. Ve hasta la pared y engánchate a la liana para empezar a balancearte con el joystick izquierdo y llegar así de un **salto** a la zona que se encuentra a la derecha. Continúa avanzando y salta nuevamente para agarrarte al saliente que hay en la **pared**. Desde ahí puedes llegar hasta la siguiente liana que, tras una nueva sesión circense te llevará hasta otra **cornisa**. Sigue hacia la izquierda agarrado a ella y engánchate a todas las que encuentres hasta alcanzar una nueva **zona** en la que un estrecho camino progresa junto a un precipicio. Ve por él y al final tienes otro **saliente**. Agárrate a éste, salta a la liana que tienes a la izquierda y de ahí a otro asidero. Recuerda **bien** por qué liana vas ya, puesto que podrías olvidarte por el camino el **tesoro** número 7. Asciende por los siguientes que encontrarás y, una vez arriba, ve hacia el fondo hasta llegar a la parte superior de la **catarata**. Al alcanzar esa zona tienes que seguir avanzando aunque parezca que no hay camino. Ve **pegado** a la pared, ya que **Drake** no se caerá, sino que se enganchará a otra repisa que sobresale de la **montaña**. Cuando la enganches sube a la plataforma y sigue recto hasta que el camino se acabe. Una vez ahí, una indicación del juego te dirá que **pulses** ◎ para bajar a la repisa inferior. Desde ella salta a la derecha y Drake se encaramará a otra plataforma situada encima del **submarino** encallado. Ya estás cerca; sólo tienes que dar unos saltos más, pulsar nuevamente ◎ al final del **recorrido** para descolgarte, seguir hacia la derecha y bajar al navío. Corre por su cubierta hasta el final de la proa y encontrarás un nuevo **tesoro** (el número 8). Regresa hasta la parte central del submarino y adéntrate por la **escotilla**.

» Ahora ya estás dentro de la nave. Dirígete hacia el fondo, y tras pasar por dos **salas** te encontrarás con una puerta cerrada mediante una válvula. Para **abrirla** tienes que pulsar △ repetidamente, y después rotar el **joystick** izquierdo 360º para hacerla girar. En la siguiente **estancia** tienes que colarte por el agujero que encontrarás. De este modo, llegarás a la **sala** de máquinas.



UTILIZA LA CABEZA (DE LOS DEMÁS)

» En este capítulo tienen lugar los primeros enfrentamientos de la aventura. Como comprobarás, los enemigos de este juego son muy resistentes, de modo es posible que tras varios impactos, se mantengan en pie. Por lo tanto, ve acostumbrándote desde el principio a disparar directo a la cabeza.



¡ME MUERO MUCHO!

» Cuando estés al borde de la muerte, ocúltate rápido para reponer fuerzas.



Cuando estés en la cubierta del submarino alemán no te olvides de llegar hasta el final para recoger el tesoro número 8.



Esta es la cara que se te queda cuando estás encerrado en un submarino y cuando terminas de hacer una guía de Uncharted.

Tras la escena de vídeo sigue recto hasta encontrar otra **válvula** que puedes abrir con el proceso anterior. Entra en la siguiente **sala**, que está inundada, y nada hasta la escalerilla. Sube por ella y llegarás a la sala del **capitán**. Allí serás **testigo** de una nueva escena y ya sólo tendrás que continuar hacia delante para salir del submarino.

» A partir de ahora la historia da un giro **drástico**. Tras enterarte de los líos de Sully unos matones comenzarán a perseguirte. Huye lo más **rápido** que puedas y liquida con ataques cuerpo a cuerpo a los que te **encuentres** por el camino. Cuando lo hayas conseguido aparecerá **Elena**, que te dará una pistola. Ahora ve hacia arriba desde tu posición, hasta ver una especie de **gruta** iluminada en la que hay un enemigo. Mátalo a tiros y avanza hasta encontrar **cobertura**. Pulsa ◎ para cubrirte y acaba con los tipos que te disparan. Tras esto puedes obtener balas de sus **cuerpos** y una metralleta. Adéntrate en la gruta hasta que llegues a un lugar en el que un **matón** te dispara desde lo alto de un muro. Dispárale y escala por la pared. Una vez arriba más **enemigos** te atacarán. Cúbrete con las columnas y acaba con todos. Sigue recto, pero antes de salir examina la pared derecha para encontrar otro **tesoro**. Continúa con la tónica de avanzar y matar hasta que llegues a la sala aquella del segundo **capítulo** en la que tuviste que levantar cuatro columnas. Sigue **recto** sin caer en el gran agujero central y avanza a la vez que matas a quien te salga al paso. Cuando llegues a la gran sala **encharcada** rodéala y salta sobre las piedras para llegar a la escalerilla que está tallada en la pared y por la que el malogrado **Sully** bajó en el capítulo anterior. Una vez **arriba** acaba con el resto de enemigos y cuando llegues a la sala del **precipicio** que superaste con el derrumbamiento de la columna coge el **tesoro** (si no lo hiciste antes) que hay junto a la pared derecha nada más cruzar el agujero. Prosigue, sube por la **cuerda** colgante que hay al final y sal por fin del templo. Ya sólo te queda acabar con los **piratas** que te esperan fuera para poner fin al capítulo.

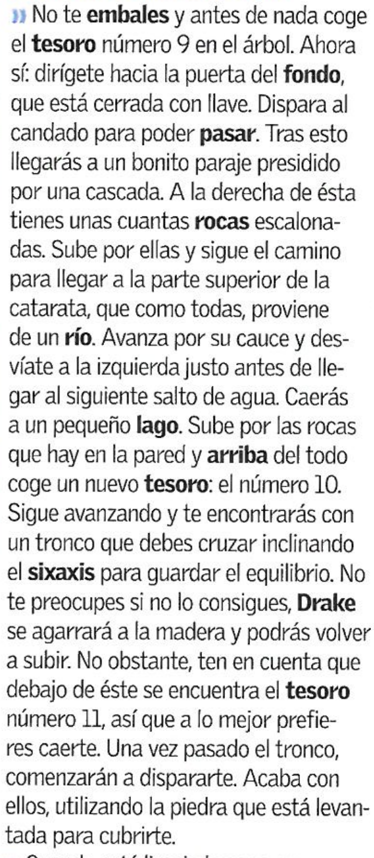


SI ES QUE HAY QUE PAGAR Sully debe dinero a tus enemigos y ellos tienen sus métodos para cobrárselo. No parece enterarse de que quien paga descansa.

DE NUEVO EN EL AVIÓN Tras subir este gran barranco te volverás a encontrar con el avión que estrellaste antes. Tienes que subir hasta él para recuperar tu mapa.

TESOROS:

- 7: Cuenta bien las lianas que te vas a encontrar. Cuando te agarres a la tercera no te balancees. En lugar de ello, asciende por ésta hasta lo más alto, donde encontrarás el tesoro que estás buscando.
- 8: Cuando estés en la cubierta del submarino alemán ve hasta el final de la proa, es decir: la parte del final y la que más asoma por la cascada. El tesoro está ahí mismo.



CAPÍTULO 4
Avión siniestrado

» No te **embales** y antes de nada coge el **tesoro** número 9 en el árbol. Ahora sí: dirígete hacia la puerta del **fondo**, que está cerrada con llave. Dispara al candado para poder **pasar**. Tras esto llegarás a un bonito paraje presidido por una cascada. A la derecha de ésta tienes unas cuantas **rocas** escalonadas. Sube por ellas y sigue el camino para llegar a la parte superior de la catarata, que como todas, proviene de un **río**. Avanza por su cauce y desvíate a la izquierda justo antes de llegar al siguiente salto de agua. Caerás a un pequeño **lago**. Sube por las rocas que hay en la pared y **arriba** del todo coge un nuevo **tesoro**: el número 10. Sigue avanzando y te encontrarás con un tronco que debes cruzar inclinando el **sixaxis** para guardar el equilibrio. No te preocupes si no lo consigues, **Drake** se agarrará a la madera y podrás volver a subir. No obstante, ten en cuenta que debajo de éste se encuentra el **tesoro** número 11, así que a lo mejor prefieres caerte. Una vez pasado el tronco, comenzarán a dispararte. Acaba con ellos, utilizando la piedra que está levantada para cubrirte.

» Cuando esté limpia la zona, cruza por el siguiente **tronco**, ve hasta el final y sube por la enredadera. Sigue recto pasando por los obstáculos que encuentres hasta que llegues a una zona de ruinas. Una vez allí avanza despacio y



Consejo: Siempre que te encuentres una puerta cerrada no desistas y fíjate si tiene un candado. Si ese es el caso, métele un buen balazo para hacerlo estallar en mil pedazos y abrir la puerta.

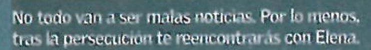


Para abrir las escotillas tienes que rotar el joystick en la dirección que se indica.



Cuando consigas el mapa, los villanos estarán esperando para quitártelo.





No todo van a ser malas noticias. Por lo menos, tras la persecución te reencontrarás con Elena.



Tras el aterrizaje forzoso de vuestro avión tendrás que regresar para coger el plano del tesoro.

PS3

elige bien dónde **cubrirte** puesto que hay muchos enemigos esperándote. Ten mucho cuidado porque pueden acorralarte fácilmente. Busca **lugares** para protegerte lo más rápido que puedas y aprovecha los barriles explosivos que hay repartidos por varios puntos del lugar. Cuando por fin los hayas **aniquilado** pulsa L2 para que el juego te diga por donde tienes que seguir. Verás que la **cámara** te lleva hacia una columna. Salta para agarrarte a su capitel y de ahí a la parte superior del pequeño puente con **arcos** junto a él. Para continuar la aventura tienes que saltar al suelo que está a la **derecha**, no obstante, si sigues por el puente hasta el otro **extremo** llegarás al lugar desde el que te disparaba uno de los matones. Mira por el suelo y hallarás el **décimo** segundo de los **tesoros** que oculta esta aventura para Nathan.

» Lo siguiente que te vas a encontrar es una **puerta** metálica. Ábrela pulsando ◎, no sin antes coger las granadas que hay en la **caja** que está a tu izquierda. Cúbrete con la pared de la verja que acabas de romper porque hay muchos **enemigos** esperándote. Mata a todos ellos y a los que están en la siguiente estancia en **ruinas**. Además, por esta parte del juego podrás conseguir los **tesoros** 13 y 14. Echa un vistazo al final de este texto para descubrir cómo puedes encontrarlos.

» Tras hacer tu **trabajo** ve al fondo a la derecha y sube de un salto a la plataforma que encontrarás. Date la vuelta y salta hacia los **tejados** de las ruinas que ornamentan el lugar. Ahora tienes que ir pasando de ruina en ruina sin caerte, en dirección a la verja **oxidada** que verás. Pulsa L2 si te pierdes para que el juego te **oriente**. Con esto conseguirás atravesar dicha verja por arriba. Una vez estés en el otro lado, avanza en línea recta hasta que más **piratas** comiencen a dispararte. Acaba con ellos utilizando el desnivel como protección. Tras esto pasa por el **túnel** que hay al fondo.

» Ahora estás en lo alto de una cascada. Para llegar al otro lado tienes que atravesar un **puente** roto, así que no cometas la temeridad de lanzarte al agua. En lugar de eso, salta a la plataforma de la **derecha** y desde ahí a los tres salientes contiguos. Puedes avanzar por ahí hasta que alcances las ruinas que aún quedan del **puente**. Ve saltando de una a otra hasta que llegues a uno de los **extremos** del puente que aún queda en **pie**. Llegar al otro lado es imposible de un salto, así que ve hacia las plataformas de la izquierda, engánchate a las **cornisas** de la montaña y sé rápido, porque algunos se derrumbarán con tu peso.

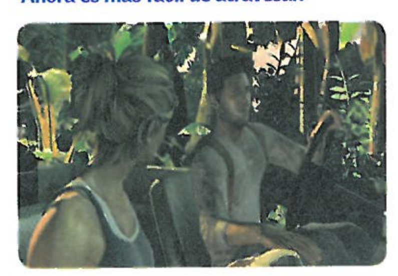
» Cuando estés en el otro lado del **puente** no puedes continuar recto, así que fíjate en la columna de piedra que hay a su derecha. Simplemente **mueve** a Drake para que caiga en ella. No saltes porque te pasarás de largo. Cuando la **pises** se empezará a derrumbar. Para librarte de la muerte tienes que pasar al risco que hay al lado, y desde allí a las **cornisas** que hay esculpidas en las columnas de la **derecha**.

» Mientras te deslizas por ellas un tipo llegará en un **jeep** y comenzará a dispararte. Cuando estés en tierra firme dispara al barril explosivo que hay junto a él. De este modo el **coche** caerá sobre las rocas fabricándote un puente provisional por el que podrá pasar rápidamente. Sigue **saltado** de roca en roca matando a los que te disparan desde posiciones **elevadas** y, una vez pases el río, ve al fondo, gira a la izquierda y tras bajar un pequeño desnivel encontrarás otro **tesoro** más (el número 15). Sube por una roca picuda que hay junto al tesoro y desde ella salta a un tronco que tiene su mayor parte **asomando** desde el lugar en el que se encuentra. Ten cuidado al **agarrarte** a él, porque el peso hará que caiga, así que tendrás que hacer equilibrio con el sixaxis y evitar así **caerte**. Sube por las dos enredaderas que tienes delante y encontrarás por fin el avión estrellado. Mata a todos los que lo **custodian** y ve hasta él ascendiendo por la cuerda que está atada al árbol.

» Una vez que bajes **mata** a todos los enemigos que te van a aparecer. Ven-



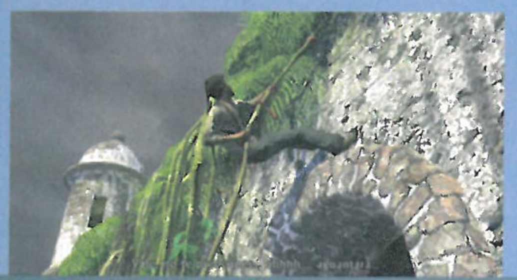
HORA DEL REGRESO **Cuando estés buscando la salida del templo volverás a pasar por la sala del derrumbamiento. Ahora es más fácil de atravesar.**



SÚBETE A MI COCHE, MARINERA **Cuando salgas del templo, Nathan y Elena huirán a toda pastilla en un jeep mientras disparas contra tus perseguidores.**

!

Consejo: Cuando vayas agarrado a los salientes tienes que moverte muy rápido, debido a que algunos se pulverizan en cuanto los tocas. Y créenos: caerse duele muchísimo.

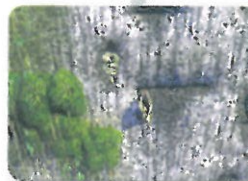

Cuando te enganches a la última liana de la pared de la fortaleza, Drake se colará por la ventana de un salto.


Activa los dos mecanismos que hay en la sala del agua para subir el nivel de ésta y poder salir.

drán por los dos **lados**; primero por la izquierda y luego por la derecha. El truco está en elegir bien las coberturas y recoger las **armas** que dejan los enemigos para no quedarte sin munición. Una vez hayas acabado, sal por la puerta de la **derecha** para llegar a una zona de trampas desde la que se divisa la **fortaleza** en la que está Elena. Durante todo este camino que une tu posición actual con dicha fortificación podrás recoger otros dos **tesoros** tal y como te explicamos más adelante. Nuevamente tienes que hacer uso de tus habilidades **acrobáticas**, saltando por las plataformas y encaramándote a las cornisas hasta llegar a un lugar en el que tendrás que **liquidar** varios matones más. Ten muchísimo cuidado, lo primero porque hay decenas de ellos, y lo segundo porque el lugar de la batalla está plagado de **trampas**. Éstas las puedes descubrir fácilmente porque suelen estar entre los árboles y siempre hay una cuerda atada transversalmente que te lo indica. Cuando acabes con todos, coge el **tesoro** número 18 y sigue recto para llegar así a la fortaleza en busca de tu chica.

TESOROS:

- **9:** Acércate al árbol en el que está enganchada la mochila de Drake y busca bien en su base. El tesoro está en el lado derecho.
- **10:** Avanza hasta llegar a una pequeña cascada. El tesoro se encuentra en un recoveco que está a la izquierda de dicha catarata. El hueco está debajo de una roca, junto al árbol.
- **11:** Cuando encuentres el primer tronco que está colocado a modo de puente entre dos plataformas, busca debajo de él. En el suelo derecho está el tesoro que buscas.
- **12:** Tras matar a los piratas del área en ruinas escala por uno de los pilares y camina por la parte superior del puente hasta llegar a un lugar desde el que te disparaba uno de los bucaneros. El tesoro está en el suelo. Se ve fácilmente.
- **13:** En la zona que está antes de la gran pared que tiene una puerta dirígete a la izquierda, hasta el muro cuya parte superior está destruida. Escálalo y coge el tesoro.
- **14:** En el área que está justo después del tesoro número 13 hay varios piratas. Antes de matarlos dirígete a la izquierda y verás un gran árbol blanco. En la esquina que une este árbol con otros de menor tamaño está tu recompensa.
- **15:** Justo antes de encontrar los trozos del avión estrellado hay una pequeña zona a la derecha. Para coger el tesoro tienes que saltar desde el fragmento de roca al tronco que está cortado. Está justo debajo de dicho tronco.
- **16:** Lo encontrarás nada más salir del lugar en el que está el avión; en la zona de las trampas.
- **17:** Algo difícil de encontrar. Está junto al precipicio que hay antes de la zona que está infestada de piratas y trampas. Ten cuidado de no caerte por el borde.
- **18:** Busca entre la hierba que hay al salir de la zona de trampas. En el camino que lleva hasta la fortaleza.


Junto al árbol del que te quedas colgado está el tesoro número 9. Cógelo.

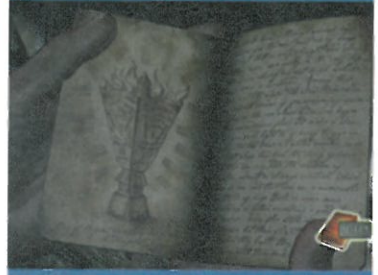
Para penetrar en la fortaleza tendrás que hacer gala de tus mejores habilidades.



AMETRALLADORES IMPLACABLES.

» A lo largo de la aventura te encontrarás varios enemigos disparando desde grandes ametralladores ancladas en el suelo. Son muy potentes, y en cuando te asomes un momento te van a destrozar. Para acabar con la amenaza puedes disparar a su cabeza cuando no ataquen o intentar flanquearlas.





¡CONSULTA LA CHULETA!

» Cuando tengas que resolver un puzzle o pasar por sitios confusos, te aparecerá la indicación para ver tus notas. Es algo muy útil, así que hazlo.

CAPÍTULO 5
La fortaleza

» Para entrar en la **fortificación** tienes que escalar la pared agarrándote a los salientes y balanceándote en las lianas. En primer lugar ve **avanzando** poco hasta que entres por la primera de las ventanas. Cuando lo hagas dirígete a la **derecha** para entrar en una especie de armería con otra ventana abierta que da el exterior. Sal por ella y ve por las cornisas hasta llegar a una **liana** desde la cual no puedes llegar hasta el siguiente **asidero**. Para alcanzarlo tienes que ascender por dicha liana


Para abrir la puerta necesitarás coger las llaves que tiene este esqueleto. Total: ya no las va a necesitar...


¿Qué la escalera está rota? Qué más da. Nathan tiene recursos para todo. Se cruza por la cornisa y ya está.

y columpiarte así desde más arriba. De este modo estarás más **cerca** del saliente para engancharte a él. Sigue con tu ascenso y cuando llegues a la última **liana**, pulsa ◎ para que Drake se balancee y rompa la ventana.

» Una vez dentro ve hacia la derecha, coge las **armas** que están encima del barril y sal al patio en el que hay montones de enemigos que te darán una cálida **bienvenida**. Mátalos a todos aprovechándote de las múltiples coberturas disponibles que encontrarás y cuando hayas terminado sube al tejado por la rampa y coge el **tesoro** número 19 siguiendo cualquiera de los procedimientos que describimos más adelante. También puedes coger el 20 antes de continuar.

» Cuando estés **arriba** acaba con los que queden, sigue recto y baja al otro lado del patio, donde como no podía ser de otra forma, tus **anfitriones** estarán deseosos de darte una buena ración de plomo. Aprovéchate de los numerosos bidones de **gasolina** que hay para poder dar cuenta de varios de manera simultánea. Ten especial cuidado con el que dispara desde un **nido** de ametralladoras. Lo importante es que estés bien **cubierto** en todo momento y aproveches los momentos en que él no ataca para ir abatiendo a los demás. Poco a poco ve **moviéndote** hacia la derecha para flanquearlo y pillarlo desprevenido por detrás. Tras esto ve a por los **tesoros** número 21 y 22.

» Cuando la zona esté limpia adéntrate en la **habitación** que está junto a él y avanza hasta encontrar una escalera que conecta la zona donde estabas con el tejado. Desde allí podrás ver una pequeña **torreta** en ruinas en la que está abandonada la mochila de Elena. Al lado de esta hay una **ventana**. Sal por ella para llegar a la sala de radio.

» Una vez en la sala comenzarán a dispararte más **piratas** desde abajo. Acaba con los que puedas antes de bajar al **lugar** en el que están y mata al que está en el nido de ametralladoras. Tras esto, ve por el **túnel** que hay a la derecha. Llegarás a un subterráneo. Ten cuidado porque hay un enemigo disparándote desde otro **nido**. Lo que debes hacer es tirarte al agua y avanzar hasta él poco a poco mientras te cubres. Cuando estés cerca dispara al **barril** que tiene junto a su pierna diestra. De este modo le matarás y derrumbarás el **arco** para que puedas pasar. En la siguiente sala hay montones de piratas esperándote. Mátalos a todos y sube a una de las piedras derrumbadas para alcanzar los **andamios** de madera y de ahí al balcón en el que hay una puerta cerrada, y activa el **mecanismo** para levantarla. Tras ella llegarás a una habitación inundada.

» Tírate al **agua** y busca los salientes de la pared. Éstos te llevarán a otro mecanismo que se encargará de aumentar el **nivel** de agua de la





A pesar de la cantidad de problemas que es capaz de evitar, Nathan será apresado por sus enemigos, que le encerrarán.



Tras escapar junto a Elena en el jeep caerás al agua. Nada rápido hacia la orilla, ya que serás blanco de numerosos soldados.

Durante la huida en coche dispara a tus perseguidores y hazles reventar.



Dispara a los bidones para no morir al entrar en contacto con ellos.

MANUAL DEL AVENTURERO

¿Creías que ya lo sabías todo? Pues no. Todavía hay más consejos que debes tener en cuenta a la hora de avanzar por los peligrosos terrenos de esta grandísima aventura para PS3.

BARRILES EXPLOSIVOS:

» Cuando tengas varios enemigos a los que abatir, fíjate en si hay algún barril junto a ellos. Sí es así, dispara a dichos barriles para provocar explosiones.

INDICADORES DE GRANADA:

» Cuando te lancen una granada, un indicador te dirá dónde ha caído. Así que ya sabes, aléjate.

LOS QUICK TIME EVENTS:

» Son secuencias del juego en las que debes pulsar los botones que te aparecen en pantalla para no morir.

NO USES DEMASIADO LAS COBERTURAS:

» Si estás demasiado tiempo a cubierto , los enemigos acabarán rompiendo la protección. Será mejor que te vayas moviéndote de una a otra.

estancia. Haz lo mismo con el mecanismo que hay al otro lado y que ahora puedes **alcanzar**. Ahora puedes abandonar esta sala por la escalera que se encuentra en ruinas.

TESOROS:

› 19: Este tesoro es una extraña reliquia que no forma parte del listado habitual. Si lo coges, al final del juego lograrás uno más de lo debido, es decir: 61 tesoros. Para encontrarlo, cuando te enfrentes a los primeros piratas de este capítulo mátalos y sube las escaleras. Desde arriba ve al tejado de la casa de piedra ruinosa que se divisa. También lo puedes lograr si en lugar de subir las escaleras buscas la pared correspondiente en la zona donde tuvo lugar el combate y escalas por los marcos de las ventanas que quedan.

› 20: Desde la casa en ruinas avanza hasta la pequeña torre que encontrarás. El tesoro está dentro. Si no la ves la podrás alcanzar más tarde desde el lugar en el que encuentres la mochila de Elena.

› 21: Está entre una gran montaña de escombros y una puerta metálica bajo dos grandes arcos. Puedes ver el lugar desde el punto en el que encontraste el tesoro anterior.

› 22: Tras matar al tipo que te dispara desde el nido de ametralladora, continúa por el canal y llega hasta la habitación con antorchas que está a la derecha. El tesoro está tras las cajas de munición, a la derecha de la mesa.

CAPÍTULO 6
Desbloquear el pasado

» Sal al **exterior** y mata a todos los piratas que te esperan en el patio. Sube por las escaleras y activa el **mecanismo** para que se abra el portón grande de abajo. Coge el tesoro número 23 y entra por él. Salta por las piedras, las columnas y los salientes para llegar a una **plataforma** sobre la que hay una polea sosteniendo una carga pesada. Suéltala para que caiga y derrumbe la entrada. Así, los escombros te abrirán un nuevo **camino** por el que deberás ir saltando con mucho cuidado. Cuando llegues a la torre escálala. En el piso de arriba encontrarás unas llaves junto a un **esqueleto**. Cógelas y desciende por la cuerda que hay al lado.

» Regresa al **patio** en el que empezaste a **escalar** por las columnas (el de la polea) y utiliza las llaves para abrir la puerta que hay al fondo a la izquierda. Ahora estás en la **prisión**. Avanza por el pasillo hasta salir al exterior. Ahora vas a tener un duelo bastante complicado. En primer lugar **cúbrete** bien. Lo mejor que puedes hacer es matar primero al que te dispara con la **metralleta** desde la ventana, ya que es el que te puede **impactar** más veces con cada serie de ataques. Cuando le hayas quitado de en medio, liquida poco a poco a los otros. Al acabar con todos ellos ve al fondo para coger el **tesoro** que hay en la parte izquierda (el número 24) y retrocede un poco para activar un mecanismo que te abrirá una nueva **puerta**. Entra por ella y avanza por el pasillo eliminando los piratas que te salgan al paso. Cuando estés junto a la gran **ametralladora** aprovéchala para matar a los que llegan por el patio.

Consejo: Cuando haya varios piratas agrupados en un mismo lugar, aprovecha el momento para lanzar una granada. Así podrás eliminar a varios de una vez.


Durante varios momentos en estos capítulos, Nathan y Elena se moverán en moto acuática. Ten cuidado con los bidones.


En Uncharted: El Tesoro de Drake tendrás que hacer de todo. Aquí te tocará descender deslizándote por este cable.

PS3

Sigue tu camino y cuando bajes una escalera coge el **tesoro** que hay junto a ella y que es ya el número 25.

» Avanza y tras la **secuencia** cinemática ve a la siguiente puerta y sube la escalera. De este modo llegarás otra vez al **exterior** y te encontrarás ante otra escalera, esta vez rota. Súbete a la columna de la **derecha** y desde ahí engánchate a las cornisas para llegar al otro lado (por aquí podrás conseguir otro **tesoro** más, el 26). Con esto llegarás a una pequeña habitación que da a más columnas rotas. Ve **saltando** y avanza agarrándote a lo que puedas en cada momento. Así encontrarás a **Elena**.

TESOROS:

- 23: Al entrar tendrás un duelo con unos piratas. Cuando los mates avanza hasta las escaleras y encontrarás un par de árboles con la corteza blanca. También verás otro árbol que crece en una cornisa llena de musgo. Detrás de éste se encuentra el tesoro.
- 24: Tras abrir la puerta con las llaves y acabar con los piratas ve a la gran puerta que hay al final. A la izquierda hay una montaña de rocas. Escálala y agárrate al saliente para coger el tesoro.
- 25: Tras subir por las escaleras y derrotar a tus enemigos, dentro de los muros de la fortaleza hay un tramo de escaleras descendentes que, al estar en ruinas, luego no vas a poder volver a subir. Tras bajarlas hay una pequeña habitación llena de cajas. El tesoro está junto a unos pequeños escalones.
- 26: Tras derrotar a los enemigos de la pasarela que está sobre el patio tendrás que pasar por una zona de plataformas. El tesoro está tras una pila de escombros que hay junto a unos árboles.

CAPÍTULO 7
Salir de una...

» No hay gran cosa que **explicar** aquí. Simplemente dispara a todos los enemigos que te **persigan** en motos y jeeps y «disfruta del viaje». Puedes pulsar L1 para lanzar **granadas** y así destruírlos de un solo impacto. Este capítulo es sencillo, pero desde luego en **espectacularidad** no le gana nadie ni nada. Lo malo es que no acaba bien.

CAPÍTULO 8
La ciudad sumergida

» Para romper un poco con el tedio de lo cotidiano, este **capítulo** comienza con Nathan y Elena metidos en el agua y con muchos **enemigos** esperando a que salgan para «divertirse» un rato. Nada hasta la **orilla** y comienza a disparar a todos los enemigos que te ataquen. Coge el **tesoro** número 27, ve hasta el final y abre la puerta con el mecanismo que encontrarás. De este modo llegarás a una **laguna** de inspiración veneciana (bueno, en realidad esto parece ser Venecia) con una **moto acuática** esperando que la conduzcas. Súbete en ella y avanza disparando a los enemigos que te están apuntando desde los **tejados** y al mismo tiempo ve disparando también a los barriles explosivos flotantes, ya que, en primer lugar, necesitas allanarte el **camino** y en segundo evitar tocarlos con la moto, porque no es una experiencia muy **recomendable** a menos que quieras emular a Ícaro (sí, ese personaje mitológico que subió muy alto para alcanzar a los **dioses** y luego cayó como una pera madura). Finalmente saltarás con tu vehículo por una pequeña **rampa** que desemboca en el puerto y que te llevará por fin al **edificio** que estabas buscando desde el principio.

» Acércate al embarcadero y bájate. En este momento **Elena** te dirá que vayas solo mientras ella custodia la **moto**. Avanza y acaba con los enemigos que te esperan y recoge el tesoro número 28 que está cerca del **pirata** del lanza granadas. Llegarás a una escalera. Sube



ESTÁS ATRAPADO

» El inicio del capítulo número 11 puede parecer imposible al principio. Lo que debes hacer es resguardarte en la primera cobertura y acabar con los que estén más cerca para poder coger aire. Después, ve avanzando hacia la derecha y acaba con los que están arriba. Por último mata al que maneja la ametralladora.



¿A QUE NO ME LO DICES A LA CARA?

» Los ataques cuerpo a cuerpo no están de adorno. Utilízalos a menudo para ahorrar munición y para matar enemigos que están muy cerca de ti.



En el capítulo 11 te verás inmerso en un terrible tiroteo. Cúbrete bien y ve avanzando poco a poco por la derecha de la sala.



Antes de entrar al santuario, tendrás que eliminar a los guardias que lo custodian. Acaba con los que puedas desde arriba.

por ella, sal a la **cornisa** y salta a la que está a la derecha de ésta. Sigue por ahí, acaba con el matón que te aparece, **descuélgate**, engánchate en la liana, después en la ventana, y activa el mecanismo con el cual **levantarás** la puerta para que Elena pueda pasar con la moto acuática y seguir avanzando.

TESOROS:

› 27: Al entrar en la primera de las zonas en las que hay piratas ve a la derecha y coge el tesoro, que está en una pequeña planta que hay en el suelo.

› 28: Tras el encuentro con el pirata del lanzagranadas estarás en las ruinas de una casa. El tesoro está en la esquina trasera de dicha casa.

CAPÍTULO 9
Hacia la torre

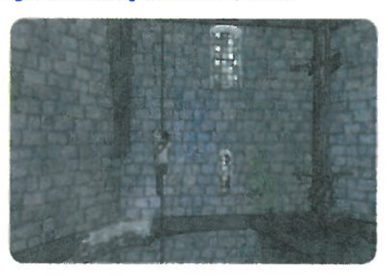
» Avanza con la **moto** siguiendo el plan de antes, es decir, destruyendo enemigos y **barriles** hasta que llegues a una zona en la que parece que no hay una salida visible. No te preocupes porque aquí está todo absolutamente **controlado**. Dirígete a la izquierda, donde hay una puerta metálica de gran tamaño que no te deja avanzar. Dispara a los pesos que la **mantienen** y de este modo se abrirá. ¡Vía libre! Sigue recto y prepárate para una nueva emboscada. Una vez salgas **airoso** de ella (si es que sales) ve al fondo, gira a la derecha y lánzate al agua. Nada hacia delante y cúbrete porque te esperan más hombres ansiosos de **plomo**. Tras matarlos sube por la escalera del centro y ve saltando por las **columnas** hasta que atravieses la siguiente puerta por arriba. Cuando finalmente hayas abandonado la moto, puedes ir también a por el **tesoro** número 29.

» Nuevamente avanza y, aunque siempre lo decimos, ten **sumo cuidado** porque hay muchísimos enemigos, y además uno te **dispara** con un lanzamisiles desde un sitio elevado. Acaba con él primero porque destruirá tus coberturas. Luego **encárgate** de los demás, recoge sus armas y sigue recto, hasta meterte por unos túneles en cuyo final hay un **utensilio** que debes girar para mover la cadena que te permitirá subir. Asciende por ella hasta llegar a un piso de madera. Ve hasta un **tablón** suelto y desde allí engánchate a los salientes. Sube por ellos y **desvíate** hacia la derecha. Allí puedes girar otro interruptor para mover la siguiente cadena. Ahora vuelve a **saltar** por los agarraderos hacia la izquierda para utilizar la cadena que acabas de mover.

» Una vez **arriba**, Elena comenzará a llamarte. Para llegar hasta el lugar en el que está ella tienes que disparar al candado de la **puerta** y abrirla. De este modo ella volverá a reunirse contigo. Así termina este **capítulo** y podrás ir a la oficina de aduanas para descubrir más acerca de El Dorado.



QUE APRENDAN LOS DEMÁS Elena está obsesionada con realizar un reportaje sobre este gran viaje. Tendrá que proteger su vida... y su cámara, claro.



NIEVE O NO, USA LAS CADENAS En el noveno capítulo tienes que activar dos interruptores que te permitirán ascender por las cadenas que estos desplazan.

TESOROS:

› 29: Tras bajarte de la moto acuática ve hacia el muro que hay a la izquierda, justo antes de introducirte en el túnel.

CAPÍTULO 10
La oficina de aduanas

» Coge el **tesoro** número 30 y avanza con Elena hasta que encuentres una puerta semiabierta de la que brota una luz. Entra para hallar nuevas **pistas** acerca de «El Dorado». Tras esto, sube por la escalera de la izquierda y llegarás a la oficina de **aduanas**. Ve por su interior, mata a sus «residentes» y sube la escalera que conecta con el piso superior, no sin antes haber cogido el **tesoro** número 31. Ahí encontrarás una cadena que debes girar. Con esto levantarás una **reja**. Ve por ella.

» Tras la conversación con Elena rompe el candado de la puerta de tu derecha para poder abrirla. Salta a la **primera** plataforma y pulsa ⊗ repetidas veces para superar así la secuencia de acción. Estate **tranquilo**, porque si fallas puedes repetirla. Continúa saltando por las cornisas y cuando llegues a la última dispara al **candado** de la puerta que tienes delante para destruirla y poder alcanzarla de un salto. Tienes las dificultad añadida de que varios **enemigos**



Consejo: Cuando te encuentras con los francotiradores te apuntarán con un rayo láser rojo. Para evitar que te maten procura moverte y rodar por el suelo.



Nathan y Elena verán irse en avión a sus enemigos con un compañero muy especial.

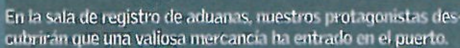


Con un puente de tan dudosa calidad estaba claro que iba a haber muchos problemas.



Un rifle de francotirador facilita las cosas. Úsalo bien que tiene pocas balas.





En la sala de registro de aduanas, nuestros protagonistas descubrirán que una valiosa mercancía ha entrado en el puerto.



Parece ser que Sully no había muerto. ¿Qué será eso que le está contando a los hombres de Armando?

PS3

te disparan desde el interior del edificio que tienes a tu derecha. Por lo tanto, no te entretengas mucho si no quieres acabar con más **agujeros** que las economías familiares tras la llegada del euro.

TESOROS:

- 30: El tesoro se encuentra en una esquina del lugar en el que abres la puerta para encontrarte con Elena al final del capítulo anterior.
- 31: Este tesoro lo encontrarás después de la escena en la que Nathan y Elena están mirando el libro de aduanas. Tras matar al pirata avanza hasta el siguiente tramo de escaleras, busca en la esquina y allí te estará esperando.

CAPÍTULO 11
Atrapado

» Lo que te espera es una emboscada infernal. Estás en un **enorme** salón y hay soldados por todas partes. Por si fuera poco, uno de ellos te dispara con una gran **ametralladora** desde el fondo. Lo mejor es que empieces cubriéndote con la primera protección que encuentres, recojas el arma y las **granadas** y vayas poco a poco avanzando posiciones hacia la derecha. Despacio y con la calma necesaria para no morir. Eso sí; vigila los indicadores de granada porque te **tirarán** unas cuantas. Intenta acabar con el de la ametralladora cuanto antes para que no te haga **trizas**.

» Cuando por fin consigas limpiar toda la zona ve a la escalera y acciona el **mecanismo** que encontrarás. Así se abrirá la puerta por la que podrás salir. Sigue recto hasta llegar al **barco** de tus rivales en la aventura. Tras la escena de vídeo sube por la **escalera** de tu derecha matando a quien se interponga, coge el tesoro número 32 y cruza el puente de **madera**. Verás una escena de vídeo en la que salvarás a Elena de la muerte. Métete después por la puerta de la izquierda y sigue **recto**. No obstante, si bajas las escaleras encontrarás un nuevo tesoro, que es el número 33. Cuando termines sal por el **balcón** a la calle. Ve hacia la derecha, métete por la cueva y no olvides coger el tesoro 34. Acaba con todos los que haya dentro y llega hasta el **final** donde volverás a conducir la moto de agua que te **llevará** al santuario.

TESOROS:

- 32: Tras la escena del barco te encontrarás con unos cuantos piratas. Acaba con ellos y ve hacia las escaleras que se bifurcan. Ve por la escalera de la derecha hasta llegar a un suelo un poco destrozado. Ahí mismo tienes tu ansiado tesoro.
- 33: Está junto a la escalera del lado opuesto a donde estaba el tesoro anterior. Tras salvar a Elena en el puente baja la escaleras y gira hacia la izquierda para recogerlo del suelo junto a los escombros.
- 34: Está tras una caja de munición que verás al salir de la casa de aduanas y dirigirte hacia la caverna.

CAPÍTULO 12
Río arriba

» Nuevamente estás en una moto acuática. El **plan** es el de siempre. Avanza liquidando a los tipos que te disparan y **esquiva** (o destruye) los bidones. Y ten paciencia, porque es bastante complicado. Finalmente deja el vehículo en el **embarcadero** y prosigue a pie. No te desesperes porque tendrás que probar varias **veces**.

CAPÍTULO 13
¿Santuario?

» Ante todo, comienza por coger el **tesoro** número 35. Después asciende la pequeña escalera, gira a la derecha, sube el siguiente **tramo** y abre la puerta de madera. Mata al par de enemigos que **aparecen** y después ve por el puente de la izquierda. Abre la reja



EL PUZZLE DE LAS ESTATUAS

» Para resolverlo tienes que orientar cada una de las estatuas de modo que miren en la dirección que pone en tu cuaderno. Para saber dónde está cada uno de los cuatro puntos cardinales tienes una brújula dibujada en el piso. Para acceder a las estatuas deberás subir a sus correspondientes pedestales.





¿EL SEXO DÉBIL?

» Nathan no puede accionar el mecanismo que abre esta puerta por sí solo. Tendrá que venir Elena a ayudarle. Dispara a los barriles que le cierran el paso, y te ayudará al instante.


Para resolver el puzzle de las estatuas, debes orientarlas hacia los puntos cardinales que se indican en tu cuaderno.

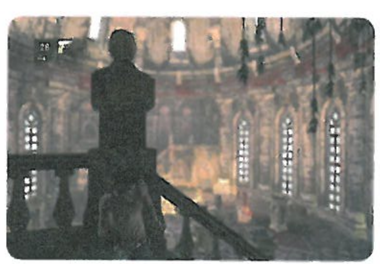

Extrae el badajo de ambas campanas para poder dispararles y que suenen. Así abrirás un nuevo pasadizo subterráneo.

que encontrarás y observa la escena de vídeo. Tras ella coge el **tesoro** número 36 y sigue recto hasta toparte con unos enemigos que van **equipados** con armas de mira láser. Rueda mucho por el suelo con ◎ para esquivarlos y acércate a ellos para **matarlos** con ataques cuerpo a cuerpo. Después llegarás al monasterio, que está custodiado por más sicarios con mira **láser**. Mátalos desde lejos puesto que si te enfrentas a ellos cuerpo a cuerpo, los otros te matarán. En caso de que **decidas** enfrentarte cuerpo a cuerpo, procura aprovechar las **columnas** para que el rayo rojo no entre en contacto contigo. Entra por la puerta y llegarás a un enorme patio lleno de **enemigos**. Mátalos, sigue por la puerta de enfrente, tuerce hacia la derecha y salta agarrándote a los salientes hasta que **alcances** un suelo de madera.

» Avanza por la siguiente **puerta** para salir a la parte superior del patio que acababas de visitar. Ve recto, gira a la **izquierda** y cae al interior del patio contiguo. Verás una puerta enorme con un mecanismo para **abrirla**. Déjala de momento porque pesa demasiado. En lugar de eso busca un montón de barriles apilados junto a la pared derecha y hazlos **explosionar**. Te abrirán un hueco que permitirá a Elena llegar hasta ti. En estos momentos deberías pensar en coger el **tesoro** número 37 que está en una habitación cercana. Ve, ahora sí, a la puerta grande y aprovecha a **Elena** para pasar. Al entrar puedes ir en busca de los **tesoros** número 38 y 39.

» Tras esto, llegas a una nueva **zona** que debes limpiar de enemigos. Después busca la **biblioteca** (es el edificio más grande). No puedes acceder por la **puerta** principal, así que rodéalo por la parte izquierda y **penetra** por un agujero que encontrarás. De todos modos es recomendable que antes de hacer esto busques el **tesoro** número 40. Tras la secuencia de vídeo cúbrete bien porque te van a disparar por todos los lados. Lo primero que debes tener en cuenta es que si te **asomas** mucho te mueres. Así que déjate ver sólo lo justo para **liquidar** a tus adversarios. Acaba primero con los que haya en el piso superior para que no te den problemas. Después ve a por los **francotiradores** y, por último, a por los pobres desgraciados que están ahí para que les dispares. **Finalmente** te reencontrarás con un viejo conocido, Sullivan.

» Ahora debes resolver un puzzle con las **estatuas** grandes de la sala que están sobre los pedestales. Mira bien el dibujo de tu **cuadernillo**. Como puedes ver se trata de las estatuas de los cuatro **evangelistas**. Simplemente sube donde está cada una de ellas y gíralas para orientarlas en la dirección que indica tu «chuleta». Es decir, gira a **Mateo** para que mire hacia el Norte, a **Lucas** mirando al Sur, a **Juan** con los ojos hacia el Este y finalmente a **Marcos** en dirección Oeste. Una vez lo hayas hecho, se abrirá una puerta secreta. Entra por ella, baja la escalera y echa un **vistazo** en la pared izquierda para recoger el **tesoro** número 41. Gira las dos antorchas que hay en la pared opuesta para abrir un nuevo pasadizo por el que **Drake** entrará, dejando atrás a sus compañeros.


¡DIOS MÍO! **El inicio del capítulo número 11 es un verdadero infierno. Tendrás que preocuparte de las pistolas, las granadas y la ametralladora del fondo.**


REJAS A MÍ... **Nathan Drake no tiene problemas con nada. ¿Que una reja bloquea el paso? Pues una buena patada y tenemos el problema solucionado. ¡Qué fácil!**

TESOROS:

- **35:** Tras descender de la moto acuática, tírate al agua y nada hasta la repisa que hay tras la noria. El tesoro está en el pequeño saliente que se encuentra frente al puente roto que verás.
- **36:** Tras ver el vídeo del avión, ve hacia la escalera en ruinas. El tesoro está bajo ésta, en el agua.
- **37:** Está en el monasterio, en una pequeña habitación cerca de donde disparas a una gran pila de barriles explosivos para reventarlos.
- **38:** Al entrar en la biblioteca ve a la derecha y salta por encima del pasamanos. Sigue el camino recto para coger el cuarto tesoro de este capítulo.
- **39:** Desde el lugar por el que entras a esta zona, baja por la rampa y gira a la izquierda por las escaleras. Ve pegado al muro y gira nueva-



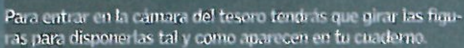
Consejo: Para llegar hasta la vidriera no te limites sólo a saltar por las plataformas. Tendrás que subirte tambien a las lámparas.


Por fin juntos otra vez. Ahora nada puede parar al equipo de los buscadores.


Acciona el mecanismo para mostrar la escalera que te llevará hasta la basílica.


La catedral está llena de enemigos. Ocúltate entre los bancos.





Para entrar en la cámara del tesoro tendrás que girar las figuras para disponerlas tal y como aparecen en tu cuaderno.



La cámara está llena de caminos. No te preocupes, sigue tus notas y esta guía para saber por donde tienes que ir.

PS3

mente a la izquierda cuando llegues a la esquina.

› **40:** Dirígete hacia el enorme túnel que se divisa y busca en los aledaños de éste. El tesoro está en el suelo, en una de las esquinas que conforman los pequeños muros.

› **41:** Está en la habitación en la que debes girar las antorchas para abrir el pasadizo secreto. Mira por la zona de la derecha del cuadro principal, el más grande.

CAPÍTULO 14
Bajo tierra

» Baja por la **escalera** que tienes ante ti y busca el **tesoro** número 42, que está a la derecha de ésta. Cuando llegues al final sube por el pequeño muro que hay a tu **izquierda**. A continuación, descuélgate por el borde del precipicio y avanza agarrado a la cornisa de la derecha. Por esta zona deberías ver una **catarata**. Si saltas sobre las plataformas que llevan hasta ella puedes coger el **tesoro** número 43. Echa un vistazo a las indicaciones del final de este texto para ver cómo **lograrlo**.

» Tras esto volverás a estar delante de **enemigos** con pocas ganas de verte. Dales su ración de plomo y activa el mecanismo del **fondo** para mover la enorme escalera central que en un principio estaba **bloqueada**. Asciende por ella y llegarás a una gran basílica. Mata a todos los «devotos» que encontrarás y dirígete hacia el **altar**. A ambos lados de éste hay dos **campanas**. Acércate a ellas para extraer los badajos y dispara a ambas lo más **rápido** que puedas. De este modo conseguirás abrir una nueva puerta. Antes de salir por ella puedes ir al lado opuesto de la **catedral** y recoger otro **tesoro**: el número 44, si es que lo has olvidado, nada más haber llegado aquí desde la escalera.

» Ahora estás en la zona donde se encuentran las **tumbas** de la basílica. No olvides consultar las indicaciones al final del texto para encontrar los **tesoros** número 45 y 46. Ve siguiendo en todo momento el **rastro** de los enemigos que, obviamente debes quitarte en medio. Sigue hasta llegar a una zona en la que hay un **precipicio**. Salta por las plataformas que quedan y observa el nuevo **vídeo**.

» Sigue recto saltando cuidadosamente los **agujeros** que encuentres. Después pasa por el estrecho pasillo y gira hacia la **izquierda** en la siguiente habitación. Activa el mecanismo, coge el **tesoro** 47, sal al exterior y ya tienes otro capítulo solucionado. Ánimo que ya nos van quedando menos.

TESOROS:

› **42:** Nada más empezar este capítulo bajas las escaleras que tienes ante ti y gira a la derecha para entrar en una habitación. En ella encontrarás otro tesoro más.

› **43:** Tras recoger el item anterior, es decir, el número 42, tienes que ir a la catarata cercana para recoger este nuevo tesoro. Si quieres llegar a la catarata tendrás que atravesar una zona de plataformas.

› **44:** Cuando llegues a la basílica por el agujero ve detrás de éste para coger el tesoro.

› **45:** Una vez hayas disparado a las dos campanas y abierto el pasadizo subterráneo, entra por él, baja por la escalera de mano y busca por detrás de un gran ataúd en la sala funeraria.

› **46:** Tras la escena de vídeo protagonizada por tus enemigos, da un salto hacia la plataforma que lleva fuera de la zona en la que te encuentras y echa un vistazo junto a la pequeña escalinata de piedra que verás. Allí lo encontrarás.

› **47:** Cuando al final del capítulo gires el mecanismo que abre la puerta de entrada al nivel 15, recoge el tesoro en el suelo de esa pequeña estancia.



NO TE PIERDAS

» La cámara del tesoro es un laberinto plagado de caminos. No te agobies, lo que debes hacer es seguir el rastro de las placas marcadas con el número II. Si por cualquier problema te pierdes consulta la descripción que hacemos paso a paso de este capítulo. Ten cuidado con los precipicios y sobre todo con los candiles.





¡CUIDADO, QUE QUEMA!

» Para pasar entre estas linternas que se balancean tendrás que ser muy rápido y atravesarlas corriendo en zig-zag con mucha habilidad.


Cuando encuentres a Drake descubrirás que los años no han pasado en balde para él. Ha vivido tiempos mejores.


Te presentamos un nuevo tipo de enemigo: «los bichos raros». Ya verás que risa cuando descubras qué son realmente.

CAPÍTULO 15
Tras la pista del tesoro

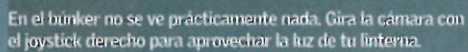
» Nada más comenzar el capítulo ve a por el **tesoro** número 48. Después avanza por la escalera que tienes delante, gira a la **izquierda** y engánchate a la cornisa de la pared. Ve moviéndote por ella hasta que se acabe el **saliente**. Salta entonces a la otra pared y agárrate a la liana. Balancéate hasta el siguiente asidero y continúa por ahí hasta que nuevamente ese acabe y tengas que **volver** a la pared opuesta. Finalmente estarás encima de una gran **puerta** de madera. Continúa tu camino hacia arriba cual alpinista y cuélate por la ventana abierta que hay en la cima. **Descuélgate** para descender y sigue tu itinerario por donde te está disparando un hombre. Avanza aniquilando a sus **compañeros** y cuando puedas tuerce a la izquierda para recoger otro **tesoro**, el número 49. Ve por la abertura que hay en la pared y salta de un suelo de madera a otro. Entra por la puerta del **fondo** de la sala, sube la escalera y saldrás a la parte superior del **patio** anterior.

» Agárrate a los **salientes** de la pared derecha y avanza por ellos. Salta hacia la liana, sube por ella y entra por la ventana de la **catedral**. Avanza matando a tus rivales. Cuando llegues hasta el final, puedes coger el **tesoro** que hay a la derecha (número 50) e ir después a la izquierda para divisar el símbolo de la **vidriera**. A continuación vas a tener que hacer acrobacias como nunca antes las has hecho. Nos **explicamos**. Para llegar hasta dicha vidriera primero vas a tener que activar dos mecanismos que tienen la **forma** de dos llaves colgadas en la pared, a ambos lados de tu objetivo. Para llegar a ellas tienes que hacer un montón de **saltos** para atravesar la basílica por arriba. Ten paciencia y fíjate bien dónde saltas y dónde pisas. Cuando estés **atascado** recuerda que las columnas de las paredes tienen **adornos** a los que te puedes sujetar. Cuando actives las dos llaves, la vidriera se convertirá en una **plataforma** y podrás adentrarte por el hueco. Entra por el agujero que has descubierto, coge el **tesoro** de la derecha (número 51) y mira en las vidrieras, acércate a la que tiene un corazón dibujado y **Drake** la abrirá.

» A continuación descuélgate por las cornisas hasta que llegues al suelo. Coge el rifle de **francotirador** de las cajas y empieza a eliminar a los guardianes del **tesoro**. Cuando tengas todo bien limpio ve hasta el final del cementerio y entra en el **mausoleo**, no sin antes haber buscado por el exterior los **tesoros** 52 y 53. Una vez dentro tienes que resolver un sencillo **puzzle**. Mira tu **cuaderno** y observa bien las figuras que aparecen y que se encuentran también dibujadas en los resortes que abren la **puerta** a la cámara. Simplemente gíralas para que estén como en tu dibujo, ya que algunas se encuentran **boca abajo** y otras están torcidas.

TESOROS:

- **48:** Al empezar este capítulo, dirígete a la zona que está a la derecha de la escalera que está frente a ti para recoger este tesoro.
- **49:** Tras escalar las paredes utilizando las cornisas y las lianas para terminar colándote



En el búnker no se ve prácticamente nada. Gira la cámara con el joystick derecho para aprovechar la luz de tu linterna.


Al llegar a la sala del generador tendrás que accionar la máquina para recuperar la energía eléctrica.

por la ventana dirígete al pasadizo secreto del que te habló Sullivan. Antes de llegar al mismo gira a la izquierda.

› **50:** Justo antes de divisar desde lejos la vidriera en forma de corazón que vas a abrir con las llaves, hay una pequeñita sala a tu derecha. Ahí descansa otro tesoro.

› **51:** Otro bastante sencillo de encontrar. Está en el suelo de la cámara secreta, o sea la que acabas de descubrir al entrar por el hueco que ha dejado la vidriera. Recuerda cogerlo antes de salir.

› **52:** En el cementerio, tras haber bajado descolgándote por las cornisas busca entre uno de los muros y un pequeño edificio funerario (cerca hay una estatua de un ángel). Tendrás que pasar sobre un agujero para llegar ahí.

› **53:** Busca en el muro exterior del mausoleo al que estás a punto de entrar. El tesoro está por la parte de la derecha, oculto entre unas lápidas adornadas con una cruz.

CAPÍTULO 16
La cámara del tesoro

» Avanza recto hasta llegar a la **cámara**. Una vez allí verás montones de caminos y escaleras. **Acércate** al de la derecha y pulsa SELECT para ver el mapa de **Drake**. En la esquina superior derecha tienes tres números romanos como los que hay escritos en las placas del suelo. Sigue **recto** hasta que encuentres una con el número II que te manda ir a la izquierda (aunque si quieres puedes seguir para coger el **tesoro** número 54). Pasa sobre el precipicio y verás una bandera anclada en el suelo. Sigue recto y luego a la **derecha**. Escala por los salientes de la columna que verás y una vez arriba sube la escalera. Aparecerás ante una palanca enorme que debes **bajar**. Así accionarás la noria que moverá una nueva **cadena** a la que agarrarte.

» Retrocede un poco y agárrate a dicha cadena. Asciende por ella y una vez arriba salta hacia el **saliente** de la derecha. Después al que está justo encima y sube al piso. Verás un **candil** que se balancea de un lado a otro. Pasa por ahí con cuidado de que no te golpee. Tras esto encontrarás otra **placa** con el II. Salta a tu izquierda para caer en una escalera. Ve hasta el final. Verás otro **candil** sobre otro escalón. No vayas por ahí porque no se puede. En lugar de eso da un salto al **borde** de la izquierda donde hay otros dos candiles. Si en lugar de eso saltas a la plataforma contigua conseguirás el **tesoro** número 55. Avanza por donde te hemos dicho, aprovechando que al estar agarrado al borde, los **candiles** no pueden impactarte, y continúa siguiendo las placas con el **II** que veas. No tiene pérdida. Cuando llegues a un corredor en el que hay montones de candiles balanceándose, pasa con **cuidado** y calculando bien lo que tardan en ir y volver. Se activará una escena de **vídeo** en la que deberás pulsar ◎ cuando se te indique para no matarte. Continúa tu avance, pasa por dos **candiles** más, salta a la plataforma izquierda. Al seguir te caerás al piso de abajo. Ve hacia la **derecha**, súbete a los escombros y empieza a moverte, como es costumbre, por las **cornisas**.

» Súbete a la ventana y sal por el otro lado. **Asciende** por las agarraderas de la derecha y sigue tu **camino** hasta que llegues a otro ascensor que se caerá. Con esto abrirás la puerta que está junto a **Elena**.

» Entra por ella y mata a todos los enemigos que te van a aparecer. Intenta retroceder un poco para alcanzar una **posición** segura. Seguidamente llegarás a un lugar desde el que un tipo te dispara con un **lanzagranadas**, junto a una placa con el II.

» Da un salto a la cornisa de la **izquierda**, entra por la puerta, mata

SÉ LISTO COMO LEÓNIDAS

» Una vez actives los interruptores en el búnker, comenzarán a venir más criaturas a por ti. Lo mejor es que avances despacio por el pequeño pasillo que lleva de nuevo a la sala principal, aprovechando su estrechez para que sólo puedan pasar de una en una. Así será más fácil eliminarlas.



LOS QUE ESTÁN ARRIBA, PRIMERO

» En muchos tiroteos hay tipos disparando desde posiciones elevadas. Encárgate de ellos primero, ya que son los que más daño te causarán.


En esta sala descubrirás algo sobre El Dorado que Nathan preferiría no haber sabido nunca. El mundo está en peligro.


¡Vaya mala suerte! Elena otra vez capturada por los malos. Ya no la recuperarás hasta el final de esta gran aventura.

al enemigo que hay en el **balcón** de enfrente y sube la escalera. Ahora estás junto al cuerpo del tipo del **lanzagranadas**. Activa el mecanismo para desplegar las escaleras de mano y sube por la que está a tu **espalda**.

» Mata a los tres enemigos que te atacarán y ve por la gran **rampa** en forma de caracol de tu izquierda. Al llegar arriba mata a un nuevo enemigo y ve hacia la **derecha**.

» Sube nuevamente por otra rampa de caracol. Por último, te comentamos que en la cámara del tesoro puedes conseguir también el **tesoro** número 56, pero está un poco más inaccesible de la cuenta. Lo verás fácilmente durante tu recorrido, así que consulta nuestros **consejos** para llegar hasta él.

TESOROS:

- **54:** Al entrar en la cámara ve por el camino de la derecha y sigue la placa con el número V, deja la que encontrarás con el II, continúa hasta el IV subiendo la escalera, pasa sobre otra placa con el número I y finalmente encontrarás ante ti un nuevo tesoro.
- **55:** Una vez que veas el segundo candil balanceándose, antes de éste hay un escalón. Subete a él y mira hacia la izquierda. Verás una placa con el número III y otros dos candiles a la derecha. Lo que debes hacer es saltar hacia la plataforma de madera que sobresale a la izquierda. Allí lo encontrarás.
- **56:** Éste es un poco más complicado de conseguir. Ve a la zona donde hay dos placas; una con el I y otra con el VII alrededor de una puerta de metal oxidada. Verás el objeto en una plataforma de piedra a tu derecha. Para llegar hasta ella súbete al pasamanos de la escalera y de ahí da un salto a la repisa.


NO ME DEJAN EN PAZ Incluso en la cámara del tesoro vas a verte inmerso en varios tiroteos. Estamos muy cerca, así que no nos lo van a poner fácil.


TUS ENEMIGOS PUEDEN SER TUS ALIADOS Como puedes ver, por el agujero del fondo sale una nueva criatura. Si dejas vivir a tus rivales, estos se encargarán de dar buena cuenta de ella. Después puedes encargarte de ellos.

Una vez que cojas el objeto salta de nuevo hacia la escalera y agárrate a un saliente que hay bajo ella para poder regresar al camino.

CAPÍTULO 17
El corazón del tesoro

» Ve a una de las columnas, la que tiene una **escalera** rota. Al acercarte, Nathan ayudará a **Elena** a subir por ella. Ten cuidado porque ahora los problemas van a aumentar considerablemente. Tus **enemigos** están huyendo despavoridos por la persecución de unos extraños **bichos** cuadrúpedos. Lucha contra ellos utilizando tus armas de **fuego**. No intentes combatir cuerpo a cuerpo porque te **despedazarán**. Lo mejor es que te muevas mucho mientras apuntas para que no se te acerquen. Aguanta hasta que **Elena** te tire una cuerda, cuando lo haga sube rápidamente por ella.

» Y para **rememorar** aquella escena del segundo capítulo en la que todo se venía abajo, ahora toca retirada. Huye de las extrañas **criaturas** a toda velocidad hasta llegar a una sala. Se mostrará un **vídeo** en el que nuestros dos protagonistas bloquearán la puerta para darse un momento de **respiro** que no durará mucho. A partir de ahora comienza un **nuevo** capítulo.

CAPÍTULO 18
El búnker

» Sal de la sala por la **ventana** y comienza a avanzar agarrándote a las **tuberías** amarillas. Vas a tener que realizar numerosos saltos hasta llegar a tierra firme, de modo que ve con paciencia y fíjate en todo **momento** donde está el siguiente lugar al que puedes agarrarte. En cuanto veas una **MP40** cógela, ya que por su cadencia de fuego y su potencia a corto alcance va a ser el **arma ideal** para enfrentarte a todo lo que se te avecina, que parece más propio de un Silent Hill que de la tónica habitual del resto del juego. Cuando llegues por fin al **búnker**, éste se encuentra plagado de las criaturas **extrañas** de antes. Tras matar a las dos primeras ve en búsqueda del **tesoro** número 57. Ve con cuidado, avanza despacio y procura que no te acorralen. El **camino** no tiene pérdida y sólo tie-


Consejo: En el penúltimo capítulo debes tener cuidado de no caerte al agua. Si lo haces, morirás instantáneamente ahogado por una criatura.


Para llegar hasta el búnker tendrás que saltar por las cañerías.


Una vez en el búnker sigue el rastro de criaturas atacantes para no perderte.


Para llegar hasta El Dorado, Drake y Sully tendrán que mover este altar.


A nuestro archienemigo le queda muy poco de vida. El Dorado no sólo sirve para hacer millonarios. Tiene más cualidades.


Nathan se enganchará a El Dorado para evitar que se lo lleven. Así podrá rescatar a su amada Elena.

nes que seguir el rastro de estos bichos. Por dentro del búnker puede parecer que hay muchos **caminos**. No te desesperes porque la mayoría de ellos se encuentran bloqueados por montañas de **escombros**. Tú sólamente avanza por los caminos que están libres.

» Finalmente llegarás a la sala del **generador**. Comienza a dar vueltas a la manivela para poder reestablecer la corriente eléctrica.

» ¿Pensabas que ya lo habías hecho todo? Pues **prepárate** para sobrevivir a lo que viene a continuación, que no es ni más ni menos que montones de **criaturas** con unas ganas locas de hacerse un abrigo de piel contigo.

TESOROS:

› 57: Cuando acabes con las dos primeras criaturas que te atacan, toma el camino de la derecha, sigue recto por ahí y luego vuelve a girar a la izquierda. Te encontrarás con un montón de escombros, entre los cuales se encuentra el tesoro.

CAPÍTULO 19
Invitados poco gratos

» La sala se va a llenar ahora de muchas más criaturas **horrendas**. Acaba con todas las que puedas y huye por la puerta de la **bombilla** roja (que no hace referencia ni mucho menos a lo que estás pensando).

» Sigue todo recto y activa otra **palanca** que encontrarás frente a una reja. Al hacerlo verás que muchos más bichos **cuadrúpedos** aparecen y que parecen tener hambre.

» Regresa a la sala del generador y entra por la otra puerta que se acaba de **abrir**. Llegarás a una habitación igual que la anterior y, por supuesto, con otra **palanca** que deberás accionar.

» Vuelve otra vez a la sala del **generador** y huye por la última puerta que se te abrirá. Ahora tienes por fin una zona más **tranquila**, sin enemigos. Ve por los pasillos con calma, toma todo el **aliento** que seas capaz de aspirar y llega hasta una estancia en la que un **cinematógrafo** te contará la terrible verdad acerca de El Dorado. Después de esto te aparecerán más **criaturas odiosas** para que mates.

» Acaba con ellas y sal por la otra puerta para contemplar una nueva escena de **vídeo** en la que capturan a Elena otra vez. Tras esto, aparecerán **soldados** armados hasta los dientes. Cúbrete como siempre, coge el armamento que hay sobre los cajones y **mátalos**.

» Después ve por el pasillo desde el que te atacaban y baja por la escalera. En la parte inferior hay dos **enemigos** más. Déjales vivir un poco para que acaben con la criatura que saldrá por la tubería.

» Sigue tu camino y mata al que te **apunta** con un rifle de francotirador desde una torre. Cuando hayas dado buena cuenta de él ve hacia la izquierda. Ten cuidado porque te **atacarán** más seres asquerosos de esos. Avanza siguiendo su **rastro** y al subir una escalera verás que hay una pequeña **escaramuza** entre los soldados y las alimañas.

» Lo mejor que puedes hacer es ser el más **listo** y hábil del lugar y ponerte a lanzar granadas desde los **escalones** aprovechando que no te ven. Así limpiarás un poco la zona antes de **subir**.

» Cuando lo hagas gira hacia la derecha y verás más **enemigos** que están luchando entre varios montones de cajas. Déjalos **vivir** algo más de tiempo para que quiten unas cuantas criaturas.

» Después ve **matándolos** uno a uno y trata de acabar cuanto antes con el **francotirador** de la torre (aunque a estas alturas del juego, ya no sea necesario repetirlo otra vez).

» Cuando la zona esté completamente **vacía** de seres malvados, procura coger el **tesoro** número 58. Al acabar, prosigue recto y **métete** por una apertura que hay en la pared izquierda.



EL COMBATE A VIDA O MUERTE

» Cuando te enfrentes cara a cara con tu enemigo final estarás en clara desventaja, puesto que el porta un rifle de francotirador y tú estás completamente desarmado. Ocúltate en las cajas y no te muevas hasta que baje el arma. Cuando lo haga avanza hasta la siguiente caja y finalmente hacia él.





SÉ MUCHO MÁS RAPIDO QUE ELLOS.

» En la sala del tesoro tendrás que llegar muy rápido hasta la parte de arriba. Si te demoras demasiado tus enemigos se llevarán el tesoro.



Durante los primeros enfrentamientos del último capítulo no puedes matar a Eddie. Vas a tener que esperar hasta el final.



Completa la secuencia de botones que aparece en pantalla para acabar con tu adversario y poner fin a la aventura.

TESOROS:

› **58:** En la zona donde luchas contra humanos y bichos, busca un lugar con cinco cajas apiladas. Súbete a ellas y desde allí salta a otra estructura, con sólo dos cajas y después a otra exactamente igual. En ese nuevo montón de dos cajas encontrarás el objeto.

CAPÍTULO 20
Carrera al rescate

» Ve por el único **camino** posible que hay, hasta que llegues a una pequeña escalera **tallada** en el suelo que da a una zona de guerra abierta.

» Lo que debes hacer es quitarte de encima tantos **enemigos** como puedas antes de adentrarte en el siempre belicoso campo de batalla, ya que si no, te van a acribillar a balazos desde todos los **ángulos**, y no vas a ver ni por donde te vienen los tiros.

» Para **complicar** aún más las cosas hay dos francotiradores a ambos lados con gran **facilidad** para hacer que acabes en medio de un fuego cruzado. **Matar** a unos cuantos antes, facilita enormemente las cosas.

» Ve avanzando tu **posición** poco a poco, siempre a cubierto por supuesto, hasta que encuentres a **Sully**, que está en el centro de la reyerta y que te ayudará un poco en la **batalla** (aunque tampoco mucho; no te vayas a pensar que él va a masacrar al enemigo).

» Cuando la zona esté **limpia** busca en las ruinas junto al balcón del primer francotirador para coger otro **tesoro** (el número 59). Finalmente ve al fondo, sube la escalera y entra en la **catedral** por la puerta grande que hay al final.

» Una vez dentro cúbrete, porque está de **francotiradores** hasta arriba. Avanza lentamente por los bancos. Cuando «limpies» la **iglesia**, ve hacia el altar para revelar un **pasadizo secreto**.

TESOROS:

› 59: Tras llegar a este nuevo capítulo por la escalera de mano, ve recto y, antes de llegar a la gran plaza que está infestada de enemigos, busca en la pared de la derecha.

CAPÍTULO 21
Oro y huesos

» Adéntrate en las catacumbas y busca los **tesoros** 60 y 61 antes de seguir el único camino posible que te llevará a la sala del tesoro.

» Bueno, **alegremos** esos corazones porque por fin vamos a ver con nuestros propios ojos El Dorado. Pero claro, si nada a lo largo de esta **aventura** ha sido fácil, ¿qué te hace pensar que va a empezar a serlo ahora? Los hombres de Navarro van a intentar llevárselo en el **helicóptero**.

» Para evitarlo, mientras **Sully** dispara a las inmundas criaturas, que por cierto te vas a llevar una **desagradable** pero simpática sorpresa cuando te enteres de quién son en **realidad**, baja por la escalera de la izquierda, cruza la sala hasta el otro **lado** y termina subiendo por la otra escalera.

» Asciende por ella matando a los soldados con **técnicas** cuerpo a cuerpo, muy **práctico** en este caso, y al llegar arriba da un buen salto para agarrarte a la estatua.

TESOROS:

› **60:** En las catacumbas encontrarás una habitación con dos sarcófagos de gran tamaño. El tesoro está en el sarcófago que está situado en la derecha desde tu posición inicial.

› **61:** Después de coger el tesoro anterior, justo en la siguiente sala encontrarás el último de estos preciados objetos en la base del pilar que se encuentra en el centro. ¡Por fin, ya los tienes todos!

CAPÍTULO 22
Enfrentamiento

» Tu rival intenta **aferrarse** a la vida escondiéndose detrás de las cajas y apoyándose en el fuego con el que le cubren sus hombres. Dispárales a ellos, ya que por mucho que lo intentes no puedes **matarle a él** aún.

» Lo que debes hacer es liquidar a los **piratas** que le ayudan y perseguirle en cuanto él huya. Una vez que hayas hecho esto tres veces y hayas **atravesado** una secuencia en la que tendrás que pulsar ◎ para no morir **aplastado**, llegarás al duelo final, en el que tu enemigo porta un rifle de francotirador y tú estás completamente **desarmado** por avatares del destino.

» Cúbrete con las cajas y fíjate bien en él. Descubrirás que durante un momento **bajará** el arma. Es ahí cuando debes aprovechar para moverte hacia la siguiente **caja**.

» Sigue esa estrategia hasta que al final alcances su posición. Hazle un ataque cuerpo a cuerpo, de este modo se **desencadenará** una secuencia en la que deberás presionar rápidamente la secuencia de botones que se te indica en pantalla.

» Cuando la culmines con éxito, tu adversario **caerá** al suelo. Corre hacia él, utilizando ◎ si es preciso para alcanzarle antes de que recupere su rifle y **contraataque**.

» Vuelve a golpearle, completa la última secuencia y pon fin a la aventura. ¡Acabas de **completar** el juego y por fin Nathan Drake puede quedarse con la **chica**! Enhorabuena.



Consejo: En el último duelo ataca a tu enemigo cuerpo a cuerpo cuando puedas. Estate muy atento porque tendrás que superar dos Quick Time Events.

Este tío no parece enterarse de qué va la fiesta. Así da gusto robar estatuas.



Ocúltate del rifle de Eddie entre las cajas. Cuando baje el arma acércate lo que puedas.

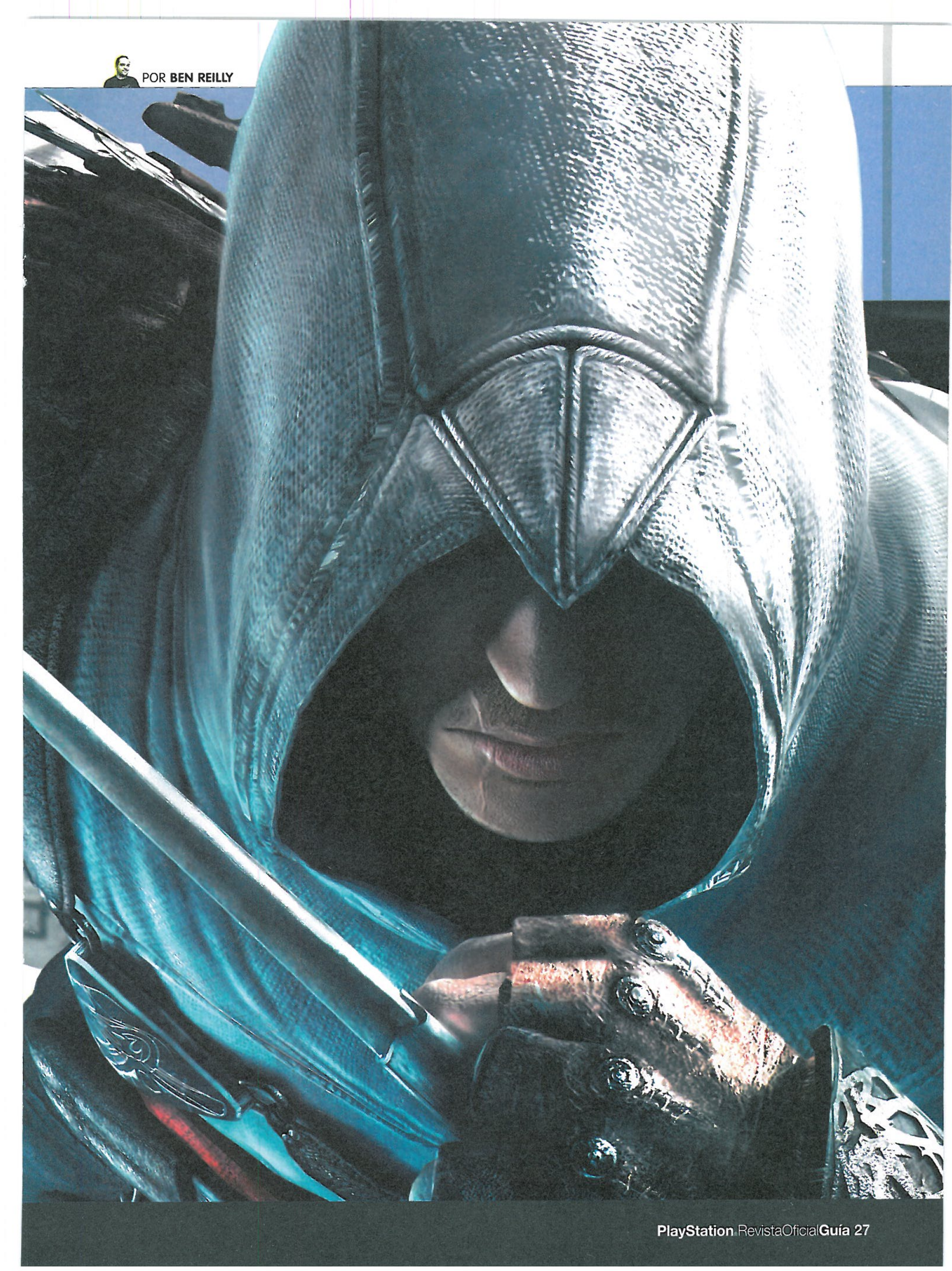


Toda historia tiene un final. No podemos resistirnos a mostrar esta bella escena.

assassins creed

Altair, el mejor Asesino de la Orden, ha caído en desgracia por su comportamiento rebelde y su talante demasiado inquisitivo. Pero quizás ese carácter único es el que le permita descubrir un extraordinario misterio, que enlaza este periodo tan remoto con un oscuro presente en nuestra época. Enfúndate su capucha y viaja a Damasco, Jerusalén y otras regiones increíbles mientras acabas con templarios y sarracenos. Recuerda: están en juego tus recuerdos y tu propia vida.

POR **BEN REILLY**



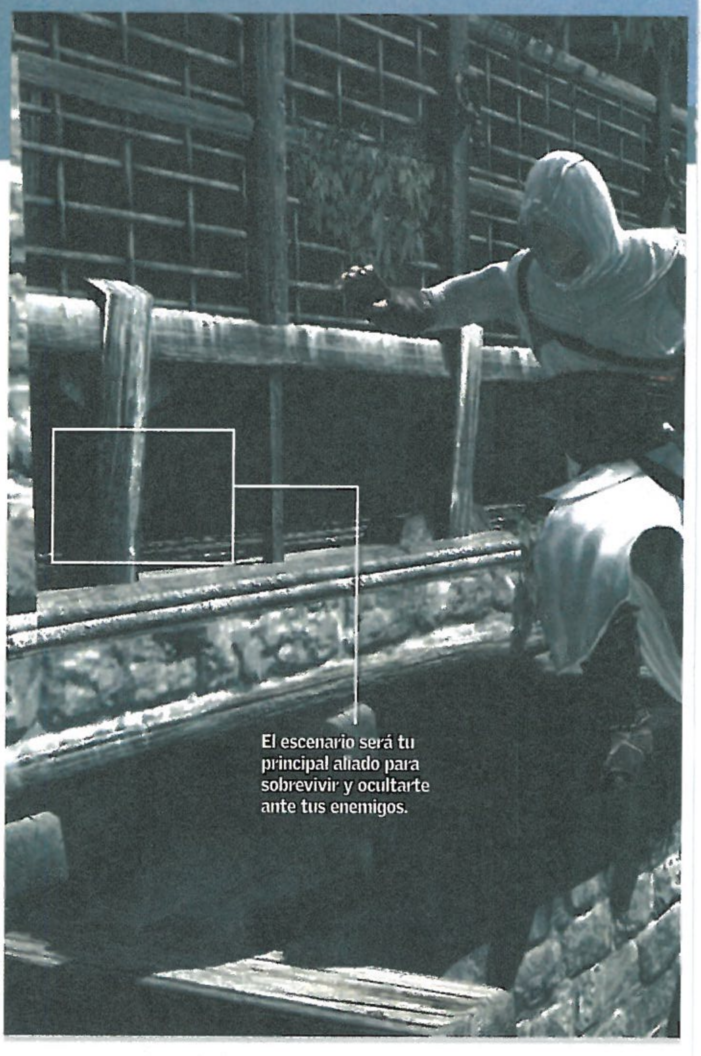
LO BÁSICO

Altair debe descubrir el misterio de la conspiración de los Templarios, que amenaza con romper la frágil paz entre cristianos y musulmanes.

PS3

VIAJE A LA MEMORIA. El objetivo en este juego es doble. Por un lado, tienes que sobrevivir y llegar al final en una sorprendente aventura como miembro de la Orden de los Asesinos. Al mismo tiempo, en el presente, eres sometido a un experimento para descubrir tu pasado.





El escenario será tu principal aliado para sobrevivir y ocultarte ante tus enemigos.

HISTORIA DE UN ASESINO En la aventura principal tienes que acceder a siete bloques de memoria. En realidad son las denominaciones para las misiones del juego, consistentes en dar caza a una serie de personajes que juegan un papel crucial en tu pasado. Debes explorar la ciudad, recabar pistas y hallar el modo de llegar hasta tu víctima.



LAS ARMAS DE ALTAIR

Aunque al principio de la aventura Altair parte con un armamento limitado, a medida que cumple sus objetivos su arsenal mejora. No se trata de una gran cantidad de armas, pero dadas las mejoras de combate que vas a obtener son más que suficientes para convertirte en el mejor Asesino de la Orden. Esta es la categoría básica de armamento.

CONSEJO: Hazte uno con la multitud. Si sabes esconderte fingiendo que eres un orador, o empujando con cuidado a los paseantes, podrás pasar inadvertido y acercarte a tu objetivo hasta que sea demasiado tarde para tu víctima.

ALTAIR Miembro de la Orden de los Asesinos, es capaz de usar cualquier superficie o saliente para trepar. Aprende a explotar esa habilidad.

Cualquier saliente o punto de apoyo te permite saltar y correr a gran velocidad. Basta con mantener pulsado ⊗ y el stick analógico izquierdo.

La guardia sarracena o cruzada está siempre alerta, y si te descubren te darán caza de manera letal.







HOJA OCULTA. Altair lleva una cuchilla en su brazo izquierdo, con hoja retráctil y que permite ejecutar en silencio a cualquier enemigo.

CUCHILLOS ARROJADIZOS. Armas de largo alcance ideales para abatir arqueros o reducir grupos de enemigos a distancia.

ESPADA. El acero de Altair es un arma versátil, con la que puedes realizar bloques, fintas, contraataques y golpes que rompan la defensa.

SOBREVIVIR EN JERUSALÉN



EXPLORACIÓN

Recorre hasta el último rincón de la ciudad para recabar información sobre tus víctimas.



USO DE ESCENARIOS

Cualquier elemento de los edificios sirve para elaborar una ruta de escape. Acércate y escala sin más.



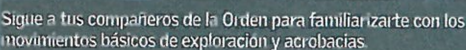
LOCALIZACIÓN DE OBJETIVOS

Escucha conversaciones, roba documentos o interroga a informadores para dar con cada víctima.



UNO ENTRE LA MULTITUD

Únete a monjes y eruditos o escapa entre la gente para evitar ser descubierto por la guardia enemiga.



Sigue a tus compañeros de la Orden para familiarizarte con los movimientos básicos de exploración y acrobacias.


Son cuatro los grupos de enemigos que asedian el poblado, pero por ahora cuentas con tu arsenal de movimientos completo.

PS3

Altair es miembro de la orden de los Asesinos, un cuerpo de élite con métodos precisos para proteger al pueblo. Pero Altair es un rebelde al que las normas le incomodan, por lo que debe redimirse siguiendo los encargos de su líder, Al Mualim. En una época tan convulsa, en la que la tensión entre templarios, cristianos y sarracenos está a punto de estallar, has de encarnar a este antihéroe y descubrir su misterioso pasado, ligado a un inquietante presente.

BLOQUE DE MEMORIA 1
El Templo de Salomón

» Tras romper la norma de no atacar a inocentes, tu primer objetivo es descubrir qué traman los templarios bajo el Templo de Salomón.
» Recuerda que puedes alterar la cámara cuando en una escena detectes un chasquido: es un fallo de memoria.
» Cuando aparezca el fallo de memoria, pulsa cualquier botón para cambiar el ángulo de la cámara.
» Avanza por la caverna tras el aprendiz, afrontando los obstáculos con las indicaciones en pantalla.
» Este pequeño tutorial te indica los movimientos básicos de escalada y carrera que puede hacer Altair.
» Escala el pequeño murete y mantén pulsado el ◎ pasa saltar de uno a otro andamio. Es un método ideal para huir a la carrera.
» Cuando descubras a **Roberto de Sable**, sigue las instrucciones para bajar hasta el grupo de templarios.
» No te emociones pensando en un épico combate contra los templarios. Tu enemigo se deshace de ti con facilidad y no puedes ni desenvainar.
» Quedas atrapado y debes volver al principio, saltando de saliente en saliente y trepando hasta la zona superior. Ve hacia la izquierda.
» Tras el salto temporal apareces en **Masyaf**, donde se encuentra la fortaleza de los Asesinos.
» Si quieres, ataja por los tejados. Es un buen momento para poner a prueba tus habilidades, aunque los tejado de Masyaf son pequeños y es posible que llames la atención de la guardia en las calles.
» Tras hablar con un compañero bajo el arco de piedra, entra en la fortaleza y sube al primer piso, donde te espera **Al Mualim**. Sin embargo, los templarios te han seguido y atacan el pueblo.
» **Al Mualim** te ordena defender a los inocentes y expulsar a los invasores que asolan el poblado.
» Sal de la fortaleza y vuelve al pueblo. Cruza la plaza de la fortaleza y, tras hablar con tu aliado, baja por el sendero para tu primer combate.
» Tienes suerte, porque por ahora eres Asesino profesional, y aún mantienes todas sus habilidades y armas al máximo nivel.
» Los dos primeros grupos llegan al final del sendero, a la izquierda. Son tres hombres. Recuerda que moviendo el stick analógico puedes dirigir el ataque de cada mandoble.
» Esto quiere decir que puedes alternar golpes entre varios objetivos. Con tu actual nivel podrás romper la



Consejo: Planea siempre una ruta de escape antes de las misiones de asesinato. Recuerda los caminos más seguros o localiza escondites que te permitan evitar a tus perseguidores.

CONSEJOS BASICOS

Para sobrevivir y honrar a la Orden, es conveniente que tengas presentes una serie de métodos y tácticas que te permitirán cumplir tus objetivos:

EJECUCIONES:
» No titubees a la hora de dar el golpe final cuando tu rival caiga de rodillas frente a ti, tras ser reducido.

OBJETIVOS SECUNDARIOS:
» Completa todos los encargos secundarios para que tu barra de sincronización aumente, y con ella tu salud en el juego.

SIEMPRE HAY UN CAMINO:
» Si llegas a un punto en el que no puedes avanzar, busca un edificio o salientes en los extremos opuestos. Altair los usará automáticamente al presionar el stick izquierdo.

EJECUCIÓN A LA CARRERA:
» Ejecuta a los enemigos como en la introducción del juego. Corre hacia el objetivo y usa la Hoja Oculta cuando tengas a tu rival enfrente.



Colócate sobre el listón de madera y haz un Salto de Fe: pulsa hacia → con el Stick Analógico y presiona ⊗ a la vez.



Los listones de madera te permiten cruzar el abismo. Los primeros están al pie del acantilado, junto al montón de paja.

defensa de los enemigos en cuestión de segundos. Ahora, dirígete al sector Este del poblado.

» Los siguientes dos grupos de enemigos vienen hacia ti en la zona central del pueblo. Utiliza la espada y rompe sus defensas.

» No te costará superar las cuatro escaramuzas que tienen lugar antes de volver a la fortaleza.

La trampa

» Ahora, obedece, sigue a tu compañero y colócate sobre la plataforma de madera en la almena de la fortaleza que da al abismo. Esto no tiene muy buena pinta, la verdad...

» Lo que parece un espectacular sacrificio es una maniobra de distracción para usar un arma secreta.

» Salta al vacío, con el Salto de Fe, tal y como te lo indica la pantalla. Por suerte caes sobre un carro de paja. Esta maniobra va a ser una constante a partir de ahora, cada vez que descubras una torre o posición elevada.

» Después, cruza los listones de madera sobre los acantilados y llega al pie de la torre. Puede que te resulte difícil verlos, pero están justo en la base del acantilado, frente a ti.

» Mientras cruzas los listones camina en Perfil Bajo. Es decir, no corras o puedes caer al vacío.

» Escala por medio de los salientes, prestando atención para no rebotar y caer al vacío. Basta con mantener pulsado el stick analógico izquierdo.

» Si no saltas hacia arriba, muévete a derecha o izquierda para situarte bajo el saliente adecuado.

» Como práctica, recuerda que ahora puedes tomártelo con calma y elegir el saliente, pero cuando seas perseguido tendrás que moverte mucho más rápido.

» A continuación, utiliza la espada para cortar las cuerdas. Eso no significa que te libres del castigo de Al Mualim.

» En la siguiente secuencia eres un mero espectador mientras tu líder te castiga por tanta desobediencia.

» De vuelta en el presente, ve hasta tu habitación y continúa todo recto hasta el aseo.

» Una vez allí presiona acción para escuchar la conversación.

Después, regresa a la sala del Animus hasta que el doctor te de permiso para descansar. Regresa a tu habitación y túmbate en la cama.

BLOQUE DE MEMORIA 2
El Traidor

» Aunque el castigo de **Al Mualim** te dejó con vida, estás obligado a empezar tu carrera de asesino desde cero.

» Es decir, has perdido todas tus armas y habilidades, pero afortunadamente las vas a recuperar a lo largo del juego tras superar cada misión.

» Tu primera misión como aprendiz es encontrar al traidor que abrió la puerta a los templarios.

» Antes de abandonar el edificio, puedes explorar un poco para encontrar objetos ocultos o tener presente la localización de suministros.

» Por ejemplo, cuando tu líder te devuelva los cuchillos, puedes reponerlos en el mueble que hay a la izquierda de su mesa.

» Abandona la fortaleza para recibir la primera indicación por parte de uno de tus compañeros: «el mercader de cestas está implicado».

» Ve hasta el poblado evitando encontronazos con la guardia, sube por los tejados y fija tu atención sobre el soplón.

Al Mualim te arrebata todas tus habilidades: debes recuperarlas una por una.



Escucha la conversación del vendedor de cestas con la mujer para saber quién tiene la carta.



ATAQUES CONCENTRADOS

» Es una de las primeras técnicas que recuperas: el ataque concentrado. Mantén pulsado el botón de Ataque para lanzar un mandoble más poderoso. Dado que este golpe deja tu defensa descubierta, resérvalo para combates individuales, como los de los objetivos a asesinar.



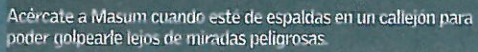
¿SABES VOLAR, TEMPLARIO?

» Un método estupendo para evitar combates en los tejados consiste en acercarse sigilosamente al vigilante de la torre, agarrarle y lanzarle al vacío.



Consejo: Descubre nuevas misiones y retos escuchando las conversaciones de la multitud. Aunque también puedes emplear la Visión para encontrar objetivos inusuales en la aventura.





Acércate a Masum cuando esté de espaldas en un callejón para poder golpearle lejos de miradas peligrosas.



Al salvar a un erudito tendrás a tu disposición a un grupo de religiosos: únete a ellos para poder entrar en cualquier ciudad.

» La compradora de cestas se va de la lengua, y la conversación te revela que el mercader tiene en su poder una **Carta** con la identidad del traidor.

» Síguele manteniendo el cursor fijado sobre él y róbale la **Carta**.

» Tienes que caminar hasta situarte detrás de él y pulsar ◎ al mismo tiempo que te mueves.

» Hazlo sólo cuando aparezca en pantalla la opción de robo.

» Si el mercader se detiene o sospecha, suelta el botón y aléjate un poco, o bien disimula rezando. La **Carta** te revela que el traidor es **Masum**.

El asesinato

» **Masum** es en realidad un **Charlatán** que está en una plazoleta no muy lejos de tu posición.

» Una vez le hayas encontrado, siéntate en el banco más próximo y fíjale como objetivo.

» Este va a ser el método habitual en las investigaciones de espionaje: colocarte en una posición cercana para escuchar una conversación.

» Después, tienes que esperar hasta que tengas la información que estés buscando.

» Cuando tu objetivo termine de hablar, síguele con calma hasta un callejón que no esté a la vista de curiosos o guardias.

» A escondidas golpéale y hazle confesar su traición contra la fortaleza. Efectivamente, fue él quien dio paso a tus enemigos. Cuando se rinda, puedes acabar tranquilamente con él.

Tamir

» **Al Mualim** está lo bastante satisfecho contigo como para devolverte parte de tu equipamiento.

» A partir de este momento dispones de una espada y movimientos básicos de combate.

» Además tienes una lista de nueve objetivos a los que eliminar, comenzando por **Tamir**, el líder del mercado negro de **Damasco**.

» Sal de la fortaleza y ve hacia las afueras de **Masyaf**, a través de las puertas de madera, donde te espera un caballo negro.

» Al igual que el resto de monturas, puedes «tomar prestado» cualquier caballo que veas, con la precaución de no hacerlo ante los soldados.

» De igual modo, no galopes cuando haya presencia enemiga cerca o comenzarás una persecución de la que saldrías mal parado.

» Ten cuidado en la ruta hacia **Damasco**. Hay carteles que indican el camino sin pérdida, pero los guardias son mucho más espabilados.

» Justo en la parte media del camino está la primera **Atalaya**, que permite sincronizar y que **Altair**, una vez arriba, recuerde algo más de su pasado y pueda acceder a nuevas zonas y misiones.

» Sube por medio de los salientes de la parte trasera de esta torre, y una vez arriba presiona Sincronizar para completar el objetivo. Ahora, da el Salto de Fe desde el saliente para caer en un carro de heno.

» Cuando llegues a la entrada del barrio pobre de la ciudad puedes ver a un **Erudito** en peligro mortal. Baja del caballo, acércate a ellos y señala con el botón de combate a uno de los matones. ¡Y comienza la pelea!

» Por ahora sólo puedes usar estocadas medias o fuertes, pero si controlas tus golpes podrás acabar sin problemas con el grupo de enemigos. El **Erudito** te da las gracias, pero aún tienes que entrar en la ciudad.

» Únete al grupo de **Eruditos** que rezan fingiendo que eres uno de ellos y pasarás inadvertido.

» El marcador que aparece en el **Mapa** es la **Casa de Asesinos**, donde has de recibir instrucciones para tu misión. Accede por el tejado y habla con el enlace de la Orden, Divo.



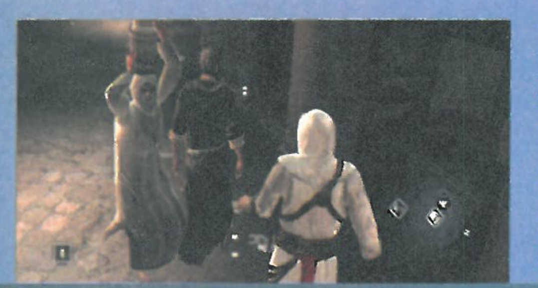
RECUPERAR LA SINCRONÍA

» Si vas mal de Sincronía, esto es, si tu salud está bajo mínimos, escóndete o busca un refugio para recuperarla. Si se trata de un problema en pleno combate, puedes correr y alejarte de los enemigos, o incluso dar vueltas a su alrededor sin ser golpeado para que la barra de sincronía se rellene de nuevo.



ESQUIVAR MANDOBLES

» Aunque romper la defensa es siempre la mejor opción, si pulsas Esquivar justo cuando viene un golpe enemigo, Altair da un paso atrás que se puede enlazar con un combo.


Acércate despacio al conspirador para robarle la carta, con cuidado para no chocar con un transeúnte como esta mujer.


Tamir sospecha de ti en cuanto te acercas, así que aproxímate y usa un par de combos para derribarlo, para después rematarlo.


Evita los choques con la guardia en las misiones de jefes finales.


Sigue al charlatán para que te confiese las verdaderas actividades de Talal como esclavista.

» Antes de poder llevar a cabo tu encargo es necesario recabar datos. Además, al hacerlo podrás recorrer las **Atalayas** de la zona y ayudar a las doce personas que están en peligro.
» Si tienes problemas recuerda que la casa es un refugio estupendo.
» Debes cumplir seis investigaciones si quieres acabar con **Tamir**, aunque el enlace sólo te exigirá dos de ellas para poder actuar.
» La primera es un robo en la zona Norte. Allí el indicador te avisa que hay dos hombres hablando sobre una **Carta** que deberás conseguir. Sigue al individuo que tiene la **Carta** y espera a que se despida.
» Con máxima precaución, ya que el conspirador tiene un oído muy fino, pégate a él y róbale la **Carta**.
» En la zona Sureste del barrio, escucha a tres hombres desde el banco más cercano. Tan sólo tienes que fijar tu objetivo sobre uno de ellos para recabar la información.
» La tercera investigación es en el centro: escucha la conversación de los dos hombres para descubrir cómo podrías acceder a la fortaleza de **Tamir**.
» En el suroeste hay un **Charlatán** que habla de más. Cuando termine, acércate y dale una paliza para que confiese que **Tamir** está preparado para enviar armas a un nuevo caudillo.
» En la barriada Este debes robar el **Mapa** de uno de los dos hombres que hablan junto a la fuente, una vez terminen su conversación.
» Finalmente, ve al oeste y escucha la conversación de la fuente sobre los vigilantes aliados.
» Ahora, vuelve a la **Casa de Asesinos** para recibir la autorización.

El asesinato

» **Tamir** se encuentra en el Zoco, y es un verdadero indeseable. Cuando liquide a su hombre, finge que rezas y equípate con la **Hoja Oculta**.
» Ahora, acércate despacio a **Tamir** sin dejar de rezar para liquidarle cuando los guardias no miren.
» Tras la reveladora conversación con **Tamir**, huye por la ruta que lleva a la **Casa de Asesinos**, por los tejados.

BLOQUE DE MEMORIA 3 Fortaleza

» Despierta del **Animus** y habla con **Lucy** o cotillea en su **ordenador** para descubrir sus motivaciones ocultas.
» Después, descansa en tu habitación para volver al **Animus** al día siguiente.
» **Al Mualim** te da una mejora de combate, así como acceso a su jardín privado y, por suerte, tu hoja camuflada, que tanto necesitas.
» Escoge entre dos nuevos encargos: **Talal**, en **Jerusalén** o **Garnier** de Naplouse en **Acre**.

Talal

» Presta atención al ir hacia **Jerusalén**, ya que el camino se bifurca. Revisa el **Mapa** en caso de duda, pero no vayas demasiado deprisa si no quieres tener a toda la guardia tras de ti.
» Rescata al **Erudito** en el cementerio a la izquierda de la entrada al barrio rico para así camuflarte en su grupo y pasar entre los guardias sin ser descubierto.
» Dirígete a la **Casa de Asesinos** tras trepar una primera **Atalaya**. **Malik** (el aprendiz del principio del juego) está algo resentidillo, pero te informa pese a todo. Es hora de investigar.
» Ve al noroeste y elimina a dos personas en el Mercado. Uno de ellos está cruzando los puestos, mientras que el otro está parado.
» Liquida a ambos con el máximo sigilo, preferiblemente dejando al objetivo inmóvil para el final por si los guardias te descubrieran.
» Ahora, en el Este, sigue al **Charlatán** y hazle confesar que **Talal** suministra esclavos para las investigaciones de **Garnier**.
» A continuación ve al Sur y busca a dos residentes que saben cómo **Talal** esclaviza a los más pobres.
» Roba la **Carta** que lleva uno de ellos para conocer la posición de la guardia que vigila la residencia de **Talal**.
» La siguiente investigación te lleva al sector Sureste, y tras escuchar la conversación sabrás dónde se esconde **Talal** cuando le persiguen.
» De regreso a la **Casa de Asesinos** se te encarga obtener varios estandartes.
» Comienza por el del muro contiguo, y sigue la ruta indicada en el **Mapa** a partir de ese punto.
» A cambio recibes malas noticias: la guardia que protege a **Talal** le es fiel hasta la muerte.

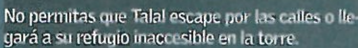
El asesinato

» Si pretendes entrar en el almacén de esclavos de **Talal** puedes fingir ser **Erudito**, o bien acceder a través de los tejados cercanos.
» Demasiado fácil... un nutrido grupo de guardias te está esperando: acaba con todos.
» Después sube por la escalera tras **Talal**, no sin antes liquidar a su guardaespaldas arquero.
» A través de los tejados has de perseguir a **Talal**, para después bajar a las calles.



Consejo: Recuerda el movimiento que, al mantener pulsado el botón ◎ mientras caminas, te permite apartar a la multitud con un suave empujón. Si corres entre ellos serás descubierto.





No permitas que Talal escape por las calles o llegará a su refugio inaccesible en la torre.



Garnier es muy vulnerable en su hospital, pero ten cuidado con su guardia personal.

» Abriéndote paso con cuidado entre la multitud, es preciso alcanzarle y asesinarle antes de que llegue lejos.
» No trepes ninguna pared ni pierdas el tiempo saltando o **Talal** llegará a su refugio, repleto de enemigos.
» Una vez acabes con él, huye para despistar a los guardias.
» Vuelve a la **Casa de Asesinos** cuando todo esté tranquilo.

Garnier de Naplouse

» Si pretendes entrar en el barrio pobre, residencia del caballero, repite el proceso por el que entraste a **Damasco**.
» Salva al **Erudito** y entra junto al grupo de religiosos en la ciudad, fingiendo que rezas.
» Nada más entrar descubrirás una desagradable sorpresa: los tejados están repletos de vigilantes y arqueros. ¡Estupendo!
» De modo que deberás poner el máximo cuidado a la hora de subir a las **Atalayas** o trazar rutas de escape.
» Una buena opción es localizar desde abajo al vigilante, subir por la parte trasera del edificio que custodie y eliminarlo con el máximo sigilo por medio de la **Hoja Oculta**.
» De hecho, este es un estupendo modo de trazar una ruta de escape.
» Despeja los tejados de enemigos, sobre todo los circundantes a zonas como tu refugio o la casa del objetivo.
» En cualquier caso, acude a la **Casa de Asesinos** para que te informen sobre la localización de **Garnier**.



Consejo: No permanezcas en los tejados más bajos, donde los transeúntes pueden alertar de tu presencia. Las torres y atalayas son estupendos refugios.

» Rescata a tu colega de oficio del asedio del hospitalario que le acosa.
» Búscale en el **Mapa** y acércate a él cuando no haya, ejem, «moros en la costa», por ejemplo en un callejón, y elimínalo con la **Hoja Oculta**.
» Como recompensa, el informador te comunica que **Garnier** vive en la fortaleza hospitalaria del barrio pobre.
» Sigue al ciudadano que te indica tu sincronización.
» Una vez le interrogues te revelará que la guardia de **Garnier** no es tan eficaz cuando el mal llamado médico atiende a los residentes.
» Este robo, que debe ejecutarse en la zona central del barrio pobre, consiste en seguir a un informador.
» Róbale la **Carta** que relaciona a **Garnier** con el difunto**Tamir** y un tercer hombre.
» El siguiente robo, en el segmento Sureste, es el de un trabajador a sueldo de **Garnier**.
» Este hombre es quien porta un documento relativo a la reforma en la fortaleza.
» Ahora, sigue el indicador del **Mapa** hacia el Norte.
» Escucha con atención a los dos soldados para descubrir que hay turnos de vigilancia que no se realizan. ¡Mejor para tu misión!

El asesinato

» Puedes entrar en la fortaleza de **Garnier** de dos modos.
» El primer modo es salvando al **Erudito** y camuflándote en el grupo que entra por la entrada principal.
» Esto tiene el riesgo que implica la atenta vigilancia de la zona.
» También puedes entrar por el tejado si consigues despistar a la guardia.
» Si escoges esta opción pon rumbo hacia el edificio colindante, al Noreste de tu actual posición.
» Desde el tejado tienes que acceder a la fortaleza acabando con cada uno de los arqueros.
» Antes de entrar localiza posibles escondites para una ruta de huida, en caso de que seas descubierto.
» La entrada está en la zona Noreste, en un nivel inferior al punto en el que te encuentras ahora mismo.
» Tan pronto estés en el interior lo más prudente es eliminar uno a uno a los guardias antes de ir a acabar con tu objetivo.
» Esta estrategia se debe a que **Garnier** te va a descubrir nada más saques tu hoja camuflada.
» Con todo, es probable que tengas que enfrentarte a más de un enemigo, incluido **Garnier**.
» Cuando acabes con el anciano, regresa a la **Casa de Asesinos** para presentar tu informe.
» Después vuelve con tu líder, **Al Mualim**, quien por tu éxito en la misión te concede un nuevo arma: los **Cuchillos** arrojadizos.

BLOQUE DE MEMORIA 4
Abu´l Nuqoud

» Mientras **Lucy** repara el **Animus**, ve a tu cuarto y examina la ropa del armario para obtener un código de acceso que podrás usar en el siguiente «despertar» en el presente.
» Descansa y róbale al doctor su **disco llave**, al estilo **Altair**: camina tras él y cógelo. Sube al **Animus**.
» El siguiente objetivo es el mercader **Abu´l Nuqoud**, de **Damasco**.
» Antes de poner rumbo a tu destino, dirígete al patio central de la fortaleza para practicar un poco tus habilidades de combate.
» Rescata al **Erudito** para poder entrar en la ciudad junto al grupo de religiosos. Desde allí, ve a la **Casa de**



Si no te quedan cuchillos arrojadizos puedes robárselos a los matones de las calles.



Nuqoud pelea pero no es un gran rival: remátalo con la Hoja Oculta tan pronto puedas.

Asesinos, al Este, para recibir instrucciones que te lleven hasta el mercader.

» Tras escuchar la perorata del orador, sigue al **Charlatán** por un camino con varios soldados.

» Cuando estén de espaldas, ataca al objetivo, ignorando al resto de vigilantes, y pégale hasta que confiese el mejor momento para atacar a Nuqoud: durante la fiesta.

» Pon rumbo al sector Este y escucha la conversación sobre la gran fiesta del mercader, que ha hecho un gran pedido de vino.

» En el Suroeste has de robar una **Carta** al vendedor, de nuevo con información sobre la fiesta.

» Espía a los comerciantes de la zona contigua para conocer el palacio a través de los andamios.

» En la zona Sur te espera tu colega de gremio, en un callejón. Acaba con cuatro enemigos en menos de tres minutos sin ser descubierto. Es tiempo más que suficiente para liquidarlos uno por uno con la **Hoja Oculta**.

El asesinato

» Cuando estés en las inmediaciones de la casa de tu objetivo, no escales la verja, es más conveniente saltar al edificio de Nuqoud desde el que se encuentra junto al muro, en el ala oeste.

» Una vez en el interior, dirígete sin demora al patio central.

» El discurso de **Nuqoud** es del Estilo Capone: una encerrona para acabar con sus invitados.

» Tu objetivo es acceder a las balconadas que rodean el patio. Salta al tejado derecho y llega hasta los arqueros para eliminarlos con la **Hoja Oculta**.

» Después salta al balcón y lánzate sobre Nuqoud con la **Hoja Oculta**.

» Si escapa se dirigirá a la Torre de Guardia, lo cual debes impedir o tendrás cientos de guardias sobre ti.

» Ahora regresa a la **Casa de Asesinos** para informar.

» Después **Al Mualim** te otorga más potencia para tus ataques con la espada y la habilidad para romper la defensa enemiga.



SI TIENES DUDAS... ¡A CORRER!

» Eres mucho más ágil que tus rivales, una ventaja que debes aprovechar si te ves rodeado. Especialmente al finalizar los encargos de asesinato: puedes subir a los tejados a toda velocidad y huir al extremo más alejado posible. Pero cuidado si corres por un muro, ya que te pueden tirar piedras.



ROMPER DEFENSA

» Si calculas bien el tiempo de impacto, puedes romper la defensa de tu rival y enlazar esa técnica con un golpe mortal en perfil bajo, eliminando así a tu rival de manera instantánea.

Guillermo de Montferrat

» Este enemigo, que aparecía al principio del juego, se encuentra en **Acre**, en el Barrio Rico.

» Como es habitual, ve a la **Casa de Asesinos** para hablar con el enlace.

» Deshazte antes de los guardias de la zona que rodea tu destino.

» Hay un templario en la torre destruida de la derecha. Sube a lo más alto y déjate caer con el Salto de Fe.

» El primer encargo es recuperar las banderas esparcidas por los tejados. Puedes ignorar a los arqueros o bien eliminarlos.

» Cuando tengas todas las banderas sabrás dónde piensa refugiarse **Guillermo** tras la visita de **Ricardo**.

» Ahora, ve al distrito Noroeste y roba una **Carta** a tu objetivo para saber qué planea Montferrat.

» En el sector central hay un **Charlatán**: síguele cuando se aleje de la iglesia y dale una buena tunda para que te hable de la visita de **Ricardo**.

» Seguidamente ve al sector Norte, donde has de eliminar a un grupo de enemigos para saber que si eliminas a **Guillermo**, los portones de la fortaleza se cerrarán, y la única manera de huir será si subes por los muros.

» De nuevo en el sector Central, roba el **Mapa** al anciano que se te indica para conocer la posición de los arqueros de la fortaleza.

» Por último, busca a dos hombres hablando dentro de un fortín.

» Sube a lo más alto y roba a uno de ellos el **Mapa** con la ruta de acceso a la fortaleza, un camino que va a ser tu medio de escape.

El asesinato

» La escolta real guarda la entrada de la fortaleza.

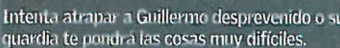
» Tras la discusión entre **Guillermo** y



Escucha la conversación sobre la gran fortaleza de Guillermo.



La guardia se vuelve más alerta si tienes éxito en tus encargos.



Intenta atrapar a Guillermo desprevenido o su guardia te pondrá las cosas muy difíciles.


Si estás en una fortaleza de los cruzados, acaba con la mínima vigilancia para poder escapar.

Ricardo, el templario quiere arengar a sus tropas para desahogarse por la humillación del rey.

» Es evidente que cualquier intento de acceso directo equivale a ser eliminado con tantos guardias presentes.

» Entra caminando sin levantar sospechas, o si lo prefieres por la sección de la derecha, para eliminar a los arqueros y preparar tu ruta de huida.

» No debes entrar sin tener claro el camino de escape, ya que el acoso de los templarios es mucho más fiero que el de otros enemigos.

» Una vez dentro, salva al **Erudito** y únete a su grupo para pasar entre los soldados y llegar hasta **Guillermo**.

» Lo mejor es esperar a que termine su discurso.

» Tu objetivo regresa a su mesa de trabajo: ése es el momento adecuado.

» Imagina que le dices al oído «esto es por lo del principio del juego».

» Si escogiste la segunda opción de entrada, sube por los muros y escapa a través de los andamios hacia el Este.

» No te conviene bajar a nivel de calle. La multitud detendría tu avance y te delataría para que la guardia te diera alcance al mínimo descuido.

» Es entonces el momento de volver con tu enlace en la ciudad y, más tarde, con **Al Mualim**.

» Tu líder te recompensa con la habilidad de arrojar **Cuchillos**.

Maj Addin

» Hora de volver a **Jerusalén** y a su **Casa de Asesinos**.

Consejo: Recuerda que debes recoger suministros de cuchillos cada vez que hables con Al Mualim. Los encontrarás buscando en su habitación.

» Habla con **Malik** y pon rumbo al sector Sur para escuchar una conversación sobre la ejecución que planea **Addin**.

» Después has de ir al Oeste, para acabar con un grupo de enemigos de manera sigilosa.

» Tu enlace te dice que puedes caminar camuflado entre los **Eruditos**. ¡A buenas horas, tío listo!

» En la zona central tienes que robar la **Carta** de otro objetivo, pero el problema es que lleva guardia personal.

» Espera a que los vigilantes estén de espaldas de manera simultánea.

» En el distrito Oeste dos hombres hablan sobre la reparación del cadalso.

» Roba el **Mapa** que lleva uno de ellos para saber dónde se situarán los soldados de **Maj Addin** durante la ejecución.

» Ahora, ve hasta el Suroeste para rescatar a tu compañero de tres enemigos, a los que has de eliminar uno por uno y de manera sigilosa.

» El tercero de ellos está en el tejado de la derecha.

» Por último, llega al sector Sureste y camina tras el orador que alienta a la gente a delatar a los traidores.

» Dale la del pulpo en un callejón para que te hable de la ley marcial de **Addin**.

El asesinato

» Por si acabar con **Addin** no fuera suficiente desafío, cuando regreses a la **Casa de Asesinos** tienes malas noticias sobre tu misión.

» Debes salvar a toda costa a un compañero de la Orden para que no sea ajusticiado.

» Para entrar en la zona cruza los tejados que rodean el patio.

» Deja que **Addin** suelte su perorata y permite a los arqueros liquidar a los dos rebeldes.

» No te precipites aún o delatarás tu posición y serás descubierto, acabando así con la vida de tu aliado.

LOS LOGROS DE ALTAIR

El juego te ofrecerá diferentes recompensas:

5 PUNTOS:
» Título de Escapista o Enemigo de los pobres.

10 PUNTOS:
» Puedes obtener los títulos de Guardián si hallas todos los estandartes de Acre, o Danza del Águila tras 50 Saltos de Fe.

15 PUNTOS:
» Roba 200 cuchillos, comete 50 asesinatos sigilosos o 75 con cuchillos.

20 PUNTOS:
» Encuentra los estandartes de Damasco y Jerusalén.

25 PUNTOS:
» Sube a todas las atalayas y halla las banderas de Ricardo.

30 PUNTOS:
» Conserva la Sincronía en los asesinatos.

40 PUNTOS:
» Elimina 60 Templarios.

45 PUNTOS:
» Barra de Sincronía a tope.

100 PUNTOS:
» Completa la aventura.


El andamiaje es siempre el modo más seguro de acceder a la fortaleza de un jefe final.


Debes dejar que Addin ejecute a tres de los condenados antes de pasar a la acción.

» Entonces es el momento de actuar: salta sobre el cadalso y enfréntate a **Maj Addin** cuanto antes.
» Tienes que evitar los refuerzos que llegan de manera inminente. **Addin** no opondrá demasiada resistencia.
» Después, huye por los tejados hasta la **Casa de Asesinos**.

BLOQUE DE MEMORIA 5 Sibrand

» De vuelta en el mundo presente, ve a tu habitación cuando **Lucy** te lo pida y usa el código que encontraste en el armario para salir.
» Con el **disco llave** puedes acceder al portátil del **Doctor Warren** y leer su correo, con importante información sobre qué está pasando.
» Descansa y despierta para subir una vez más al **Animus**.
» En la época de **Altair, Al Mualim** te revela algo más de información y una mejora para romper la defensa del enemigo en combate.
» Te va a venir muy bien, ya que la vigilancia se ha extremado ante tu eficacia como asesino.
» Practica esta nueva habilidad en el patio de combate, para familiarizarte con ella y ser imbatible en las peleas a partir de ahora.
» Tu destino es **Acre**, en la zona portuaria. Acude a la **Casa de Asesinos**, al Norte.
» Tu colega te encarga seis posibles objetivos, el primero de los cuales te lleva al Noroeste de la ciudad.
» Acaba con cinco enemigos en cuatro minutos, pan comido a estas alturas del juego si usas la **Hoja Oculta**.
» Eso sí, ten cuidado con los borrachos y los enfermos que se tambalean por las calles y que pueden empujarte, ya que pueden delatar tu posición en cualquier momento.
» A partir de ahora, evita bajar a las calles en este tipo de misiones.
» Tras esta misión obtienes el **Mapa** con la posición de los guardias de **Sibrand**.
» Muévete al sector Este y acaba con dos teutones que buscan venganza contra tu compañero.
» En el Noroeste hay dos soldados que hablan sobre la obsesión de **Sibrand** tras tus últimos «trabajitos». No está mal que te teman, ¿verdad?
» Ahora ve al Sur y roba una **Carta** a tu objetivo para saber cuál es el barco de **Sibrand**.
» El **Charlatán** de rigor está en el sector Este: síguele y atácale detrás del edificio de la derecha para saber los planes de **Sibrand**.
» Finalmente, roba una **Carta** al objetivo del sector Central para conocer la vigilancia del puerto.

El asesinato

» **Sibrand** está obsesionado contigo y piensa que cualquiera puede ser un asesino.
» Esto se traduce en una seguridad extrema, y ni tus mejores dotes de camuflaje entre la mutitud van a evitar que llames la atención.
» Por ejemplo, un monje puede ser sospechoso por vestir un atuendo blanco parecido al tuyo.
» Atento a este detalle, ya que a partir de ahora y hasta el resto del juego, casi cualquier guardia puede reconocerte y darte caza.
» **Sibrand** asesina al incauto monje para después dirigirse a su barco, y defenderse por medio del arco si cualquiera se le acerca.
» Tu objetivo es un excelente tirador, de modo que no entres de frente o serás asaetado por sus flechas.
» Para acceder al barco debes aproximarte por detrás, a través de una polea desde la torre de guardia.
» Mientras **Sibrand** se concentra en lanzar flechas desde la popa, acércate para eliminarle.
» No te preocupes, es mejor arquero


Evita llamar la atención de la multitud y ve siempre por los tejados.


Tras liquidar al monje, Sibrand volverá a su barco en un bote. Debes seguirle.



LOS VIGILANTES

» Todas las mujeres, como muestra de agradecimiento, si las salvas del acoso de algún maleante, hablarán bien de ti a sus hermanos y amigos, que se convertirán en vigilantes. Los vigilantes son ese grupo de forzudos con ropas oscuras cercanos a las misiones de rescate. Ellos se encargarán de entretener a los guardias.





LOS ESTANDARTES OCULTOS

» Estos objetos escondidos están en cualquier lugar imaginable: desde la cima de una Atalaya a una roca recóndita entre dos ciudades. ¡Atento!


Salta de un bote a otro para llegar al barco de Sibrand. Si caes al agua, fin del juego.


Descubre entre la multitud a los objetivos del informador con la Visión de Águila.

que espadachín, y además hay sólo dos guardias a bordo.

» Después regresa por las torres hasta la ciudad y vuelve a entrar en la **Casa de Asesinos**.

Jubair Al Hakim

» Viaja hasta **Damasco** para encontrar tu próximo objetivo en la **Casa de Asesinos**.

» El primer encargo es acabar con un grupo de enemigos en la barriada Norte, en menos de tres minutos, para así conseguir el **Mapa** de localización de **Jubair**.

» Ahora, en el Suroeste, es preciso acabar con nuevos objetivos.

» Deja para el final al enemigo en el tejado, quien te informa sobre el atuendo distintivo de **Jubair**.

» En el sector Oeste tienes que robar una **Carta** al recadero si quieres descubrir que **Jubair** se encuentra en el interior de la madraza de Al-Kallasah.

» Ahora ve hasta el sector central y obliga al **Charlatán** a que te hable sobre la cruzada anticultural de **Jubair**.

» En el sector Este, sentado en el banco, puedes escuchar la conversación sobre los discursos de **Jubair**.

El asesinato

» Tienes que entrar en la madraza buscando un camino por los tejados de la ciudad. Estarán infestados de guardias.

» De ese modo podrás después llegar al edificio y acceder al patio interior. Allí tendrás la oportunidad de contemplar a escondidas como **Jubair** quema vivo a un hombre culto.

» A partir de ahí, **Jubair** emprende una «gymkana» por toda la ciudad, buscando libros que quemar.

» Lo que has de hacer es ir al Suroeste y buscar la vestimenta de **Jubair**. Será la única forma de distinguirle con toda seguridad del resto de oradores y charlatanes que le acompañaban en el patio de la madraza.

» Acaba con **Jubair** para finalizar este bloque de memoria.

» El mayor desafío son los guardias que escoltan a **Jubair**, tu objetivo no es ni mucho menos un serio oponente.

BLOQUE DE MEMORIA 6
Roberto de Sable

» **Al Mualim** te recompensa esta vez aumentando el daño que pueden causar tus ataques con espada y el número de **Cuchillos** para lanzar que puede transportar Altair.

» Ha llegado la hora de ajustar cuentas con **Roberto de Sable**, en **Jerusalén**.

» En la **Casa de Asesinos, Malik** te informa sobre la intensa vigilancia de la zona, así como los retenes de arqueros que vigilan los tejados.

» Tienes que medir cada paso para las investigaciones.

» En el sector central tienes que seguir al orador y reducirle (cuesta, es un **Charlatán** bastante fuerte) para que hable sobre la paz que quiere instaurar **Roberto**.

» Ahora, en el Noreste, escucha la conversación sobre el campamento de los cruzados en el cementerio.

» Si vas al Noroeste podrás robar un **Mapa** sobre la situación de los guardias: accede al patio para conseguirlo.

» De nuevo en el Noreste, debes afrontar el reto de acabar con cinco templarios en menos de cinco minutos.

» No te confíes en esta misión al tener tanto tiempo por delante, ya que si uno sólo de los enemigos que debes eliminar te descubre, tendrás que enfrentarte a todo el grupo.

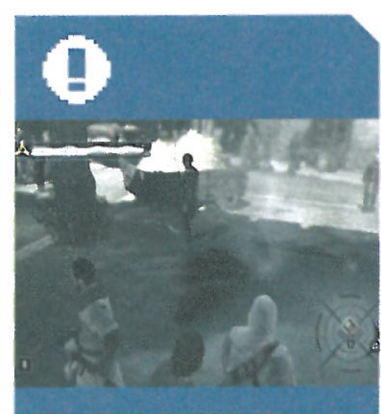
» Ahora tienes que robar un **Mapa** en el Este para saber cuál será el emplazamiento de **Roberto de Sable** durante el funeral de **Mualim**.

» Por último elimina a dos objetivos en la barriada Oeste.

» El primero está en las calles, y en el otro extremo, en un tejado, está la segunda víctima.

MEJORAS EN LOS ENEMIGOS

» A medida que progreses en el juego, notarás que tus enemigos son más duros y eficaces. No es sólo que estén más alerta. Fíjate en sus cascos: si son brillantes significa que ese enemigo es más hábil de lo normal. Busca a los que tengan cascos dorados o plateados: son tu principal objetivo.



CARROS DE HENO

» Es un escondite estupendo siempre que no esté demasiado cerca de una calle principal. Opta por los que están en callejones o junto a las torres y atalayas de la ciudad.



Para derrotar al falso Roberto tienes que arrojarle al suelo y usar la Hoja Oculta.



De camino al campamento de Roberto las emboscadas son continuas.

El asesinato

» **Malik** te da nuevas instrucciones en la **Casa de Asesinos**. Entra en el cementerio por los tejados.

» Tienes que acabar con cada arquero, y bajar para asistir al funeral.

» **Roberto** te reconoce al instante y da la alerta.

» No puedes eliminarle con otro objeto que no sea tu fiel acero.

» El mejor método es derribarle con un mandoble que lo tumbe, y una vez caiga rematarle con la Hoja Oculta.

» Intenta agarrarle para romper su defensa estampándole contra uno de los muros del cementerio.

» En cualquier caso, tienes que concentrar tus esfuerzos en eliminar a **Roberto**, quien es demasiado valiente como para huir.

» Cuando acabes con él descubrirás que no es tu verdadero objetivo.

» Corre hasta la **Casa de Asesinos** para informar a **Malik**, para después salir de la ciudad y correr a caballo hasta Arsuf.

Arsuf

» Arsuf es un encinar junto al mar, a la entrada de **Acre**.

» Para llegar hasta el campamento donde está el verdadero **Roberto** tienes que acabar con multitud de enemigos, pero por suerte tras cada retén hay un punto de control.

» Usa los contraataques a menudo para salir ileso del encuentro contra los arqueros, a los que sigue un grupo de soldados.

» Sube a la torre para liquidar a los enemigos que van a tu encuentro.

» Mantén a raya a los enemigos que llegan por la derecha y después dirígete a la zona central.

» Sube a la siguiente torre y acaba desde esa posición con el grupo de templarios por medio de los **Cuchillos** arrojadizos, liquidando a los supervivientes cuando suban a la torre.

» La mejor estrategia para este combate masivo es mantener la defensa tanto tiempo como puedas antes de realizar cualquier golpe.

» Asimismo, es inevitable que algunos de los golpes del enemigo rompan tu defensa.

» Así que contraataca sin cesar para eliminar al mayor número de oponentes de forma rápida.

» Otra táctica muy eficaz es bloquear un golpe junto a un muro.

» De este modo es fácil dejar desorientado al rival para que encaje uno de tus **combos**.

» **Ricardo** decide que **Roberto** y **Altair** resuelvan sus diferencias en duelo.

» Acaba con los templarios que te atacan en la primera fase, sin posibilidad de recuperación de sincronización cuando te toque luchar contra **Roberto**.

» Los enemigos sin casco son los más fáciles de derrotar, recuérdalo.

» De hecho, los rivales con yelmo son el enemigo principal, ya que tienen un combo capaz de romper tu defensa con apenas un par de golpes.

» Si tu barra de energía sincrónica disminuye alarmantemente, no te preocupes: corre a toda velocidad para recuperarla, rodeando a los enemigos durante el combate.

» **Roberto** es todo un guerrero capaz de ponerte en jaque, pero a la hora de la verdad su defensa es tan frágil como la de cualquier otro enemigo.

» Con todo, los mandobles de **Roberto** pueden dejarte sin vida si tu barra de sincronización es baja.

» También dispone de un combo que has de esquivar a toda costa.

» Tras la revelación de este enemigo, vuelve a **Masyaf** para hablar de nuevo con **Al Mualim**.

BLOQUE DE MEMORIA 7
Al Mualim

» Un tiroteo te despierta. Habla con **Lucy** y aprovecha para descansar, aunque también puedes examinar los nuevos **emails**.

» A la mañana siguiente, te espera tu última sesión en el **Animus**.

» El sigilo sirve de poco en tu camino hacia la fortaleza. Acaba con el grupo de soldados que te cierra el paso.

» A la derecha tienes un edificio con una escalera para subir al tejado y afrontar las dos oleadas de enemigos, con la ayuda de **Malik** y aliados.

» Esquiva a la turba de ciudadanos bajo el control de **Al Mualim** que te bloquea el paso y entra en la fortaleza.

» Tu enemigo usa sus poderes para resucitar a las nueve víctimas que él mismo te encargó liquidar.

» Usa contraataques y rompe la defensa de tus enemigos para mostrar que eres un verdadero guerrero.

» **Al Mualim** es cobarde y usa la técnica de la ilusión para multiplicarse. Ataca a cada uno de ellos hasta dar con el verdadero.

» Cuando descubras su truco, tu rival se teleportará por todo el escenario: rompe su defensa con estocadas y lanza **Cuchillos** cuando se aleje.

» De vuelta al presente, usa la Visión remota para examinar tu habitación. Algo parece indicar que no tardarás mucho en volver a saber sobre **Altair** y Desmond. Hasta entonces, felicidades: has demostrado ser un luchador nato.



Consejo: Busca todas las Atalayas y Estandartes antes de acceder a los Bloques de Memoria 5 o 6, ya que de lo contrario será muy peligroso.



Lo mejor contra los hombres de Roberto son los contraataques continuos.



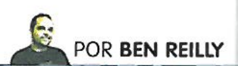
Al Mualim conjura a los jefes finales, pero son mucho más débiles que antes.



Descubre cuál es la verdadera «copia» de Al Mualim antes de ser vencido.

Silent Hill Origins

La vida de Travis Grady no ha sido un camino de rosas. Traumatizado por un pasado terrible, este camionero viaja con destino a ninguna parte cuando llega a Silent Hill. A partir de ese momento su vida se transforma en un infierno, en el que deberá luchar para sobrevivir no sólo a monstruos de pesadilla, sino también a los peores demonios que conoce: sus recuerdos. Únete a él, si te atreves, y descubre el Origen del Mal en este pueblo.

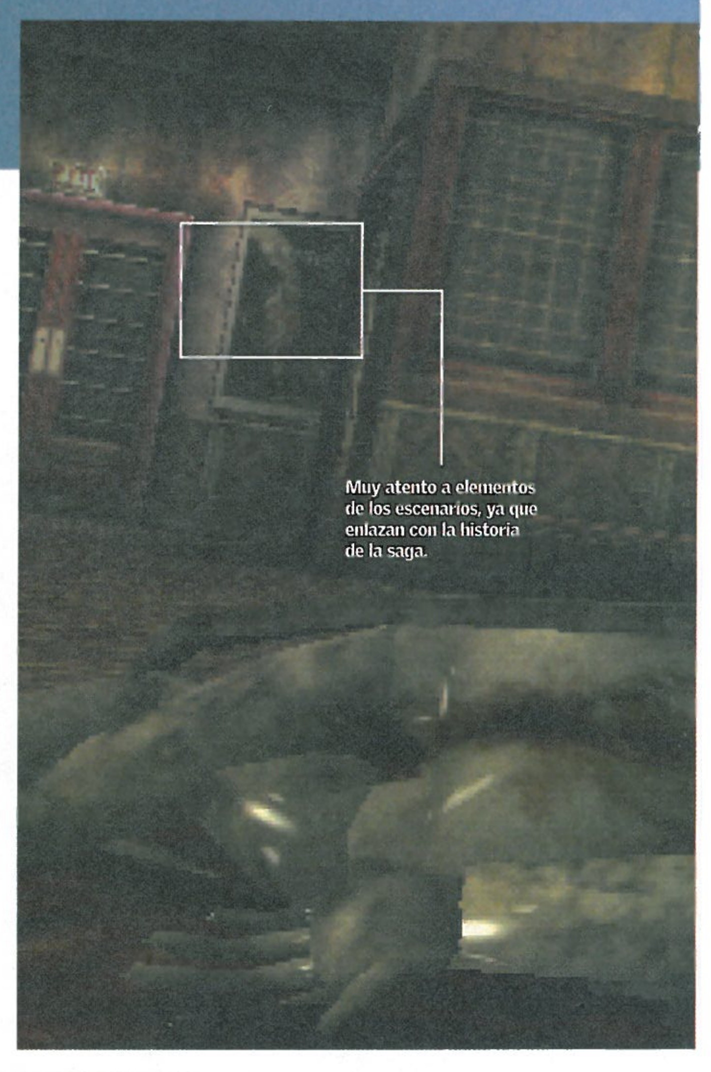


POR **BEN REILLY**

PSP

LO BÁSICO

Travis Grady necesita un cursillo intensivo de supervivencia si quiere mantener su maltrecha cordura durante la búsqueda de Alessa en Silent Hill.



Muy atento a elementos de los escenarios, ya que enlazan con la historia de la saga.

BRUMAS PARA UN LOCO. Travis Grady arrastra sus propios fantasmas al llegar a Silent Hill. Por si no fuera suficiente con las mórbidas situaciones que plantea el juego, también descubriréis el tormentoso pasado de este camionero. No paséis por alto ninguna pista o documento durante la exploración y sabréis qué le pasó cuando era niño.



UNA DIMENSIÓN INFERNAL. La exploración de Silent Hill, en particular de los escenarios interiores, se basa en alternar entre dos dimensiones a través de los espejos de cualquier habitación. De ese modo, las habitaciones cerradas en una dimensión están abiertas en la otra, y los puzzles también cambian su desarrollo por este mecanismo.



INVENTARIO DE TRAVIS

Travis Grady es, con diferencia, el personaje con mayor capacidad de ataque y defensa de toda la saga. Para empezar sabe defenderse muy bien con los puños, y es un excelente tirador con las armas de fuego y de ataque que vas a encontrar. Como sus predecesores, puede examinar los objetos que descubra para hallar nuevas pistas o descubrir su uso.

CONSEJO: Aunque esquivar a los enemigos te permitirá ahorrar munición y objetos curativos, no dejes que se acumulen en una determinada zona, ya que si te tienden una emboscada será imposible que salgas con vida.

TRAVIS GRADY Bajo este papel debes examinar cada detalle del escenario y sobrevivir al encuentro con seres de aspecto infernal.

Los monstruos combinan la apariencia de elementos cotidianos con perversiones del hombre. Algunos te dejarán helado.

Las puertas que antes estaban cerradas dejan de bloquearse cuando viajas al Otro Mundo por el espejo.









ARMAS DE IMPACTO. Son determinados objetos de un solo uso. Equípate con ellos, acércate al enemigo y golpéales bien fuerte.

ARMAS DE CONTACTO. Desde llaves inglesas hasta katanas. Travis sabe defenderse con todo. La pega es que el uso las desgasta.

ARMAS DE FUEGO. No abundan, pero son perfectas contra jefazos. Hay dos pistolas, una Magnum, una escopeta y un par de fusiles.

LOS ENIGMAS DE SILENT HILL



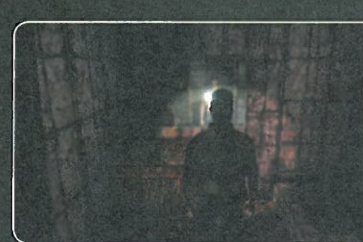
EXPLORACIÓN

Has de recorrer hasta el último trozo de todos los edificios y calles que componen esta aventura.



PUZZLES

Se basan en la combinación de pistas y elementos recogidos durante la exploración previa del escenario.



CAMBIO DE DIMENSIÓN

Al activar un espejo pasas a un mundo distorsionado, en el que el escenario esconde nuevos misterios.



OBJETOS

Se dividen en elementos curativos y objetos que necesitas para completar los enigmas del juego.


Una vez rescates a la moribunda Alessa, la niña te abrirá camino entre los muros de llamas con sus poderes mágicos.


Pulsa el botón ⊗ a toda velocidad si la Enfermera te atrapa. De lo contrario, te clavará la jeringuilla en el corazón.

PSP

Silent Hill no es el mejor destino del mundo para unas vacaciones. Mucho menos para una parada forzosa, como la que va a hacer Travis Grady para rescatar a una niña a la que cree en apuros. Pero cuidado, porque Travis trae su propio «equipaje» de malos recuerdos y traumas terribles. Deja atrás el miedo y acompáñale a lo largo de esta pesadilla para ayudarle a salir con vida de este pueblo infernal.

EL INCENDIO

» Tras la intensa secuencia inicial tomas el control de **Travis**.

» Su **Linterna**, la radio y una moneda que juega un papel importante hacia el final del juego.

» Ahora, sigue la carretera al ritmo que quieras (ve despacio si quieres disfrutar de la canción introductoria).

» Una vez pases la señal de entrada del pueblo, **Travis** se da cuenta de que lo que parecía niebla es en realidad el humo de un incendio.

» Aunque **Travis** se queje al acercarse al fuego, no debes temer.

» Tan sólo sigue el camino hacia arriba, por las escaleras, hasta llegar a una habitación con un extraño altar.

» Allí hay una niña con serias quemaduras. Cógela y llévala hacia la salida del edificio.

» Camina hacia los muros de fuego para que desaparezcan por arte de magia, y cruza el umbral de la casa.



Consejo: Aunque ésta no es una visita turística, tómate tu tiempo para apreciar los detalles, tanto visuales como metafóricos. El juego tiene una historia genial con muchas capas.

ALCHEMILLA HOSPITAL

» Nada más despertar **Travis** coge el **Mapa** de la Ciudad, uno de los objetos más útiles del juego.

» El objetivo es el Hospital, justo a la derecha girando la esquina. Puedes coger dos **Bebidas** curativas en la parte izquierda, en el callejón al lado de la oficina postal.

» Una vez en el hospital coge la Nota y el **Mapa** del Hospital. Ese triángulo rojo junto al mostrador de información te permite salvar partida. Las puertas del pasillo están cerradas, así que continúa hasta el final.

» Tras la escena, entra en el ascensor y sube al segundo piso. Nada más salir te enfrentas a tu primer enemigo, una Enfermera.

» Coge el Martillo que hay a la izquierda de la pantalla y úsalo para defenderte. Si la Enfermera te agarra, pulsa ⊗ rápidamente.

» Tras rematarla, entra en la habitación 205, coge el Diagnóstico y, tras intentar salir, examina el espejo para cambiar de dimensión.

» Coge el Bisturí y los Pulmones de Plástico que hay detrás de ti, así como la **Bebida** Curativa.

» Entra en la habitación 202 y coge otra nota y el Huevo Dorado.

» Después, deshazte de la enfermera y entra en la habitación 202. Por ahora no puedes abrir la caja con el cierre de combinación.

» La nota dice: «edad antes que belleza», recuérdalo.

» Sube al primer piso, donde hay una enfermera y una botella de alcohol.

» Examina la puerta con una máscara dorada: el baño de mujeres. Usa el huevo dorado para abrirla.

» Coge y lee la nota mnemotécnica: «Interiormente estoy hinchado de comer pulgas».

VISITA A SILENT HILL: LAS CLAVES

En Silent Hill se concitan dos dimensiones igual de pavorosas, la de la niebla (supuestamente real) y el otro mundo creado por la mente de Alessa. Si quieres sobrevivir deberás tener en cuenta estas indicaciones:

LA MIRADA DE TRAVIS:

» Travis siempre gira la cabeza hacia objetos en el escenario, puertas que se puedan abrir y enemigos cercanos a él.

ESTÁTICA:

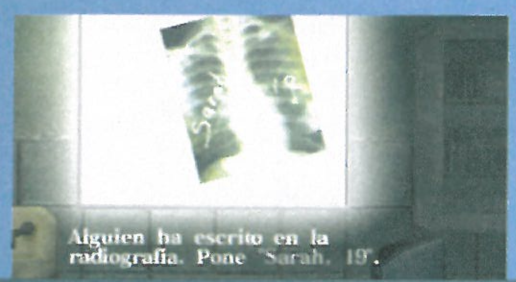
» El ruido, tanto en forma de estática en la pantalla como en la radio de Travis, es sinónimo de proximidad de un enemigo. Si la pantalla se oscurece demasiado, es que lo tienes a tu lado.

CAMBIO DE ÁNGULO:

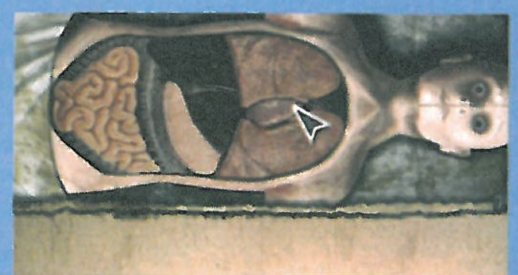
» Presiona L para que la cámara mire al frente. Con R puedes apuntar automáticamente.

ABUSO DE SPRINT:

» Si corres demasiado Travis se detendrá agotado. Puedes ayudarle si tomas una Bebida Energética, bajo sus efectos no se cansará.



La radiografía y, antes, la pintada del baño y el dibujo del muro te dicen las edades que forman el código de la caja del corazón.



Repaso básico de anatomía: si quieres los ojos de cristal, recuerda el orden en que se colocan los distintos órganos en el cuerpo.



La puerta del baño de mujeres del Otro Mundo es vigilada por dos enfermeras.



El «Camisado» (Straightjacket) realiza una presa de que has de escapar pulsando ⊗.

» Después entra en el único retrete abierto, levanta la cisterna y coge el Hígado de Plástico. Ya puedes tocar el espejo para volver al mundo real.

» Fíjate en lo que hay escrito: Amy, 31. coge la llave del Staff Lounge, una habitación que está todo recto a la derecha nada más salir del baño.

» Allí puedes coger una tostadora, una nota, una **Bebida** y la llave del Exam Room. También hay un mensaje en un muro: «Lucy, 23». Regresa a Recepción para entrar en Exam Room.

» Coge el Estómago y los Intestinos de plástico, y enciende el panel de Rayos X para obtener un tercer mensaje: «Sarah, 19». Toma nota mental.

» De momento no puedes resolver el puzzle del muñeco de anatomía, así que vuelve al baño de mujeres y activa el espejo para volver a la habitación 204.

PUZZLE: CORAZÓN EN LA CAJA

» Si la nota indicaba «edad antes que belleza», has de recordar las edades de Amy, Lucy y Sarah, es decir: 31, 23 y 19. Ese es el código que abre la caja, dentro de la cual está el Corazón.

» Regresa con él al mundo real y a la habitación Exam Room.

PUZZLE: MUÑECO DE ANATOMÍA

» Has de colocar los cinco órganos de plástico que has recogido hasta el momento. La mnemotécnica dice:

» «**In**teriomente **Est**oy **Hi**nchado de tanto **Co**mer **Pul**gas». Intestinos, Estómago, Hígado, Corazón, Pulmones.

» Coge los Ojos de Cristal del muñeco una vez resuelvas el puzzle.

» Tienes que bajar de nuevo al baño de mujeres y activar el espejo. Coloca los ojos en la placa azulada.

» Dos enfermeras te dan la bienvenida, mantenlas a raya.

» En este vestíbulo puedes encontrar una TV, una **Bebida** curativa y una **Bebida** energética. Ahora, coge el Bisturí y la Llave Doctor´s Office, que está junto a la Exam Room. Equípate con un arma contundente antes de entrar.

JEFE: CAMISADO

» Conviene que tomes buena nota de los movimientos de este monstruo, ya que va a ser un habitual.

» Su principal ataque es un abrazo mortal, en el que debes pulsar los botones en pantalla para liberarte.

» Si te equivocas o tardas demasiado, el monstruo te dañará seriamente. Asimismo, no te alejes demasiado si no quieres que te escupa su ácido.

» La mejor táctica es equiparse con un arma contundente (asegúrate de que esté en buen estado) y golpearle sin cesar para que no pueda reaccionar.

» Una vez le derrotes, coge el **Fragmento** del Futuro.

» Tras la secuencia, sal del hospital por la puerta contigua al baño de mujeres.

CEDAR GROVE SANITARIUM

» Si miras el **Mapa** observarás que hay varias rutas directas hacia Cedar Grove Sanitarium, tu próximo destino, pero todas esas rutas están bloqueadas.

» Por otro lado, explorar estas callejuelas tiene un beneficio: de camino hacia el Sanatorio puedes hallar una **Bebida** curativa, madera puntiagua, una porra y una tostadora, cerca de Canyon Street y en Midway Avenue.

» Llega hasta Low Street y entra en Butcher Shop, la carnicería.

» Coge el gancho de carne, la **Bebida** y el cuchillo que deja tras de sí el terrorífico Carnicero.

» Una vez fuera, baja por la calle hacia el coche y coge el Ticket de Parking. En el cruce entre Toluca y Borden.

» Atento a los nuevos enemigos, los Carrion, capaces de embestir.

» Baja por Toluca y coge por el camino la madera puntiaguda y la **Bebida** curativa. Ignora a los Camisados y entra en el Sanatorio Cedar Grove. Antes has de cruzar el jardín.



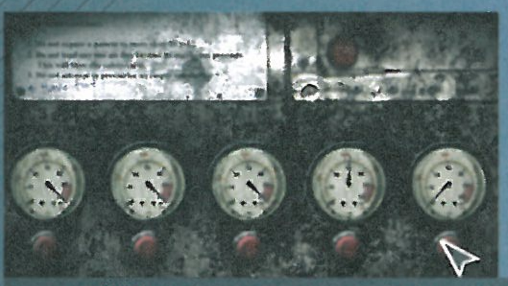
LAS ARMAS DE IMPACTO

» No hagais ascos a las armas como pesas, cajas o máquinas de escribir. Si sabéis calcular el impacto, un solo golpe basta para derribar a casi cualquier enemigo y así poder rematarlo. Y todo sin gastar munición, armas de contacto o elementos curativos.



¡VAYA PINTAS, TRAVIS!

» Mejor te avisamos al principio: según tu actitud en el juego desbloquearás una serie de vestimentas basadas en tu comportamiento.


Para que se abra el pulmón de acero es preciso ajustar dos veces las válvulas impares: la uno, la tres y la cinco.


En el Solarium, que comunica las dos alas de la planta principal, los enemigos se regeneran en cada nueva visita.

PSP

» Una vez dentro, revisa las puertas del vestíbulo: la nota en la puerta del despacho del doctor o el Solarium, donde consigues tu primer arma de fuego: la **Pistola**, sobre la silla de ruedas del centro.
» Sal y ve hacia la derecha, al Solarium Este, donde está el preciado **Mapa** del edificio, así como un completo informe sobre los pacientes.
» Revisa el almacén para conseguir varios objetos y otra **Bebida**. Ve hacia el Laundry Room.
» Los Remnants son enemigos invisibles: sólo se ve una camisa de fuerza, pero con la **Linterna** verás su sombra.
» Revisa el siguiente almacén y ve hacia el vestíbulo, donde hay varias enfermeras. Tu destino es el TB Ward.

PUZZLE: PULMÓN DE ACERO

» El objetivo es evidente: coger la llave que hay dentro del pulmón de acero.
» Pero para que se abra has de medir la presión en cada válvula para que todas las agujas alcancen la franja roja sin bloquearse.

1 – presiona la primera dos veces
2 - presiona la tercera dos veces
3 – presiona la quinta dos veces.

» Ya puedes entrar en el sótano y recoger los objetos del almacén.
» Intenta esquivar al Carrion en el primer pasillo y examina la sala de calderas: hay un desagüe.
» Una vez en el segundo piso, deshazte de las enfermeras y entra en la Sala de Hidroterapia.
» Al activar la bañera una llave cae por el desagüe. No debes ir abajo, sino al espejo de la habitación contigua.
» Coge la **Munición** y deshazte de los Remnants.
» Tu destino es Ladies Restroom, donde puedes coger un Cuchillo y usar el espejo para volver a la realidad. Activa el retrete para que la llave siga bajando por el desagüe.
» Ahora dirígete hacia la habitación llamada Dorm 5, donde encontrarás una porra, más documentos y la Llave Patient Belongings.
» Debes ir hacia la zona Female Wing, al Este, en concreto a la habitación Patient Belongings, donde tienes un nuevo espejo.
» ¡Genial, una escopeta! Cógela y también la **Munición** que hay a la derecha.
» Date una alegría y usa un par de cartuchos contra los Carrions que hay a la salida.
» Ve hacia el pasillo Este y esquiva a los Remnants. Coge los objetos del Solarium y baja por las escaleras hasta la zona Pipe Room, donde por fin puedes coger la llave Interview Archives.
» Ahora, vuelve al pasillo de los Remnants y entra en el almacén.
» Coge el martillo, la **Ampolla** y usa el espejo.
» La sala de archivos está en el segundo piso, de modo que sube por las escaleras del sótano. Una vez dentro, coge la **Munición**, la TV portátil y activa el espejo.
» Una vez en el sótano, ve en diagonal hasta las siguientes escaleras.
» Entre el primer y segundo piso tienes un martillo.
» Debes dirigirte a la Male Wing, el Ala Masculina.
» Revisa las cinco celdas y presta atención a cada una.

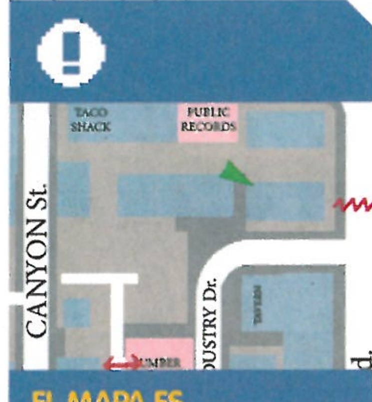
PUZZLE: LAS MUÑECAS

» Con este enigma conseguirás la llave del despacho del director.
» Si la celda 1 tenía sangre y cuchillas, la segunda muñeca es la que buscas.
» La celda 2 estaba calcinada: así que corresponde a la muñeca chamuscada.
» La celda 3 tenía perfumes y vestidos: la última muñeca lleva un vestido.
» La celda 4 parecía tan peligrosa como la muñeca con cuchillos.
» Finalmente, la celda 5 estaba repleta de comida, y a la muñeca famélica le encaja perfectamente. Por tanto la



EL DILEMA DE LA MUNICIÓN

» Las balas no son precisamente abundantes en el juego, pero si sabes buscar en callejones y rincones tendrás un buen suministro. Procura reservarlas para jefes finales, si bien hacia el final del juego tendrás un arsenal más completo y podrás permitirte usarlas contra grupos de enemigos.



EL MAPA ES TU MEJOR ALIADO

» Tu mapa es la mejor herramienta del juego. Te indica las habitaciones cerradas, las que has abierto, las que se pueden abrir e incluso tu destino.

La clave para «medicar» a las muñecas está en la asignación que indica la nota, de acuerdo con lo que has visto en cada celda.



No te acerques demasiado a la base del monstruo, ya que tiene estacas metálicas que giran a gran velocidad.



Ignora la gran cantidad de enemigos que pueblan las calles y ahorra munición.



El Lumber Yard es una chatarrería, pero está llena de suministros y armas de contacto.

combinación de pastillas debe ser la siguiente:

1 Verde
2 Azul
3 Azul
4 Rojo
5 Amarillo

» Regresa a las escaleras y baja al sótano. Usa el espejo y coge el documento y una palanca de la escalera, para después subir al primer piso y entrar en la oficina del Doctor Harris, en la que debes coger el Artefacto de Jocasta del escritorio.

» Ahora, vuelve a la zona Este, usa el espejo del Lavabo de Mujeres y ve en diagonal hasta la zona Female Seclusion, donde has de usar el Artefacto para entrar en las celdas femeninas.

» Antes de entrar en la número 5 (el terrible sonido que emite deja claro que ésa es la correcta), equípate con un arma de fuego.

JEFE: HELEN GRADY

» Aunque este enemigo es apabullante, con la Escopeta no te será difícil salir ileso.

» Para empezar, no dejes que se acerque, sobre todo cuando active las lanzas de la base, la cual gira y puede causarte gran daño.

» Dispara y recarga desde una distancia prudencial.

» Cuando la jaula suba al techo, corre a la esquina opuesta.

» Cuando derrotes a este mal recuerdo, coge el **Fragmento** del Pasado. Revisa atentamente la mesa del vestíbulo para coger una Entrada.

Artaud Theatre

» Nada más salir coge la llave del Lumber Yard del coche. Fíjate en su posición en el **Mapa** de la ciudad: es preciso que vuelvas desde Acadia a Toluca, a través de la Carnicería y desde allí hasta Midway.

» Cuando llegues a la Carnicería no te pierdas la cofia con un mensaje de socorro. ¿Qué hará allí?

» Una vez en el Lumbyard, coge el periódico, un martillo y una **Bebida** saludable.

» Fuera de este patio tienes más suministros, sobre todo si vas a Ash Road, si bien la presencia de monstruos es alta.

» En cualquier caso, tu objetivo es Greenfield Apartments, pasando la iglesia. Antes de subir las escaleras coge dos **Bebidas**, un destornillador y **Munición**.

» Ya dentro del apartamento, revisa todas las habitaciones y deja el baño para el final. Coge el Botiquín y salta por el agujero. ¿Ves ese buzón de correos? Recuerda su número: 213.

» Si cruzas la calle llegarás al teatro. Revisa los alrededores para coger **Munición** y **Bebidas**, y usa la Entrada en la taquilla para que se abra la puerta principal.

» Tienes el **Mapa** del edificio a la izquierda de la pantalla, sobre un banco. Entra en el auditorio y, tras el encuentro con Lisa, ve hacia el Almacén (Storage) siguiendo el pasillo.

» Ahora, sal al Escenario por la derecha y entra en Control Room.

» Puedes grabar partida si lo deseas, así como fijarte en la palanca de control y la nota que hay sobre ella.

» Coge todos los suministros y sal por la puerta de enfrente.

» Atento a las Marionetas: si te atrapan debes pulsar ⊗ sin cesar, igual que ocurre con las Enfermeras.

» Tras derrotar al muñeco, busca una **Bebida** y una TV entre ambos vestuarios de actores.

» Después, entra en la oficina del director para coger el Tótem Solar, además de la **Pistola** de Servicio.

» La única habitación abierta es el vestuario masculino (Men's Dressing Room), donde tienes una **Katana** y notas de producción, así como un espejo que debes activar.

» Te espera una Marioneta a la salida, pero con la **Katana** u otra arma de contacto puedes anticiparte a su ataque cuanto antes.

» Cuando estos peligrosos enemigos se acerquen en grupo, será mejor que utilices la **Pistola** nueva.

» En la oficina del director tienes la Llave del Anfiteatro (Balcony´s Corridor Key).

» Sal e ignora al Carrion que patrulla el pasillo, pero con el Camisado no tienes más remedio que luchar.

» Sube al segundo piso por las escaleras y ve al final del pasillo.

» La puerta tiene un mensaje sobre luz y oscuridad, así como dos huecos.

» Coloca el Tótem Solar en el hueco de la derecha. Ahora, vuelve a la realidad desde el espejo del Vestuario.

» Vuelve al vestíbulo y sube por las escaleras de la izquierda, para usar la Llave del Anfiteatro.

» En la Sala de Iluminación tienes que coger el Botiquín así como cuatro bombillas de la estantería. Coge la nota informativa.

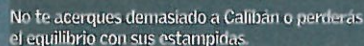
» Baja por las escaleras, liquida al Camisado y coge de la vitrina la placa del Tótem Lunar.

» Ahora ya puedes abrir la puerta Norte e ir hasta el vestuario masculino, donde has de activar el espejo.



Consejo: Intenta reservar objetos curativos como Ampollas o Botiquines para enfrentamientos importantes. ¡Ah!, las Bebidas Curativas tienen más efecto si no estás en plena lucha.




No te acerques demasiado a Calibán o perderás el equilibrio con sus estampidas.


La cocina es un escenario lo bastante amplio como para poder esquivar al Carnicero.

PSP

» Vuelve a la puerta donde colocaste el Tótem Solar y pon el Tótem Lunar en el hueco restante y entra.
» Baja para coger un cuchillo y el **Rifle** de Caza. En el Vestuario puedes volver a la realidad, así como pillar la **Katana**.
» En el pasillo tienes una **Ampolla** al final, pero junto a dos Marionetas.
» Sólo puedes entrar en una de las pasarelas, a la derecha.

PUZZLE: FOCOS DE ESCENARIO

» La nota dice:
» B tiene la mitad de voltaje que D
» A + B no pueden superar a C
» D no debe superar el voltaje de A
» La única combinación posible es:

A = 500W
B = 125W
C = 750W
D = 250W

» Aún te queda usar la palanca que hay al final de la pasarela.
» Las luces se encienden y se alza el telón. Vuelve al escenario.
» Hay cinco palancas que debes mover para combinar dos elementos.
» Cuando lo consigas (es muy intuitivo), se escuchará un sonido reconocible. Para empezar, combina los dos elementos de la Biblioteca.
» Activa el espejo para que el escenario se convierta en realidad.
» A la derecha tienes **Munición** y una **Ampolla**. Vuelve a la realidad.
» Ahora, activa los elementos del Bosque. Al viajar a este mundo puedes coger la llave Stage Office del árbol central. Regresa al mundo real.
» Ve a la oficina que indica la llave.
» Una vez en esa habitación coge la Palanca y regresa al escenario. Al colocarla en el panel de control puedes activar un tercer lugar, la cueva. Equípate con el **Rifle** y activa el espejo.

JEFE: CALIBÁN

» Te conviene mantener las distancias porque Calibán tiene dos ataques.
» El primero es una sacudida del suelo al estampar sus patas, y un ataque con carga muy perjudicial.
» Cada vez que vacíes un cargador, corre hasta el extremo opuesto. Si es preciso, agota la **Munición** de todas las armas de fuego.
» Tras derrotarle, coge la Pieza del suelo y la llave del Motel del cadáver.

Riverside Motel

» Tan pronto como salgas del teatro ve hacia Koontz Street.
» Entra en la oficina Public Records y, además de la documentación, coge una máquina de escribir y munición.
» Entra en la Librería (Bookstore) y coge el **Rifle** de Asalto del mostrador.
» Sobre la caja registradora hay una nota. ¿Recuerdas el buzón que viste de camino al teatro?
» Pues bien, teclea aquel número (213) para abrir la caja y coger la llave de la tienda, la cual abre la salida.
» Ve hacia Blue Catfish Dinner y entra en Scrap Yard, donde hay varios suministros. Entra en el Motel.
» Salva partida y entra en Recepción. coge el **Mapa**, lee el registro y la llave 306. Por ahora ignora el calendario.
» Sal por la derecha y sube las escaleras de la derecha.
» La habitación 308 tiene una sorpresa especial: un Twoback, un nuevo enemigo que escupe ácido y que, si explicásemos lo que representa, ésta sería una revista para mayores de 18.
» Acaba con él y entra en la 306 para activar el espejo.
» Coge la nota del muro y revisa las habitaciones 309 y 305 para coger **Munición**, una **Bebida** y una Lanza.
» Ve al bloque de habitaciones 200/300. Puedes entrar en la 209 (Lanza), 301 (Botiquín) y 503, donde hay un espejo para volver a la realidad.
» Coge la nota del escritorio y entra en la sala de mantenimiento.
» Ésta es la zona más original del juego. Hay varios agujeros en la pared, al estilo de la cuarta entrega de la saga.
» Puedes mirar por cada uno de ellos y ver escenas peculiares... pero lo pasarás mal, en particular con la de la 503.
» En todo caso, fíjate en el calendario de la habitación 500, que tiene señalada la fecha 12.
» Coge la foto del final del pasillo y la llave Manager's Office.
» Para ir a la Manager's Office tienes que rodear la zona denominada como Staff Acommodation.
» Usa el **Rifle** si aparecen dos Twobacks. Abre la puerta que estaba antes bloqueada y revisa la habitación 108 para coger la Redeemer.
» Entra en la cocina, no sin antes equiparte con el Fusil de Asalto.

JEFE: CARNICERO

» Que no te engañe la aparente lentitud de este enemigo, ya que un solo impacto de su enorme cuchillo puede dejarte en el sitio.
» Si te acercas también puede intentar agarrarte: no falles la combinación de botones o serás empalado.
» Corre de una esquina a otra de la cocina para tener un margen de movimiento que te permita disparar.
» Tras rematarle, coge los suministros y la nota de la Jukebox.

!

Consejo: Los enemigos grandes, como los Calibán o los Carrions, son demasiado peligrosos y molestos. Evítalos si puedes y no malgastes munición con ellos, ya que se regeneran.



Usa la información combinada de la nota del conserje y las instrucciones de la lavadora.



La caja registradora de la librería se abre con el código del buzón que vistes poco antes.

PUZZLE: LAVADORA

» La Nota del Conserje indica cómo poner en marcha la lavadora, según las fases de centrifugado y secado.

» Para ponerla en marcha debes usar la Ficha que cogiste del pinball.

» El orden a seguir, si cada mando fuese una «hora» en un reloj imaginario y te movieses como sus agujas:

A las 8 en punto
(mando con un círculo rojo)
A las 4 en punto
(mando con dos círculos rojos)
A las 10 en punto
(mando con líneas onduladas)
A la 1 en punto
(mando con una sola flecha)

» Tras este lavado consigues la Llave de Cleopatra.

» Sube las escaleras y entra en la habitación Cleopatra.

» Coge una TV y la Foto de la cama, para después saltar el agujero en el hueco de la ducha.

» Además de un telegrama tienes **Munición**. No puedes salir, usa el espejo del baño.

» Tras deshacerte del Twoback coge la foto del muro y el Gancho de carne.

» Una vez fuera, la piscina estará vacía. Ya puedes coger el Corazón con Joyas.

» En el salón tienes una Daga Ornamentada.

» Ahora, sube al segundo piso y usa la Daga en el hueco de la habitación 212.

» Coge otra foto y salta por el agujero del baño.

» Antes de saltar a otro socavón hazte con el Botiquín, mira por los agujeros y coge la foto que hay al final del pasillo.

» En la sala de mantenimiento tienes una carta. Usa el espejo de la 503.

» Si has leído todas las cartas del padre de **Travis** verás que habla de un regalo que su esposa destrozó... y dentro del Corazón que has cogido hay algo.

» Pero para romperlo necesitas una herramienta. Usa para hacerlo el torno que hay en la sala de mantenimiento, y obtendrás un Anillo de Boda.

» Al examinarlo verás que destaca un mes: Junio. Regresa a Recepción.

CALENDARIO

» Evidentemente, tu objetivo es el calendario de la recepción.

» Ya tienes dos terceras partes resueltas: el día, 12, y el mes, junio.

» Lo difícil es el año, ya que no hay ninguna indicación al respecto en todo el motel.

» Pero si has cogido los informes que había en el Manicomio, recordarás que la madre de **Travis** fue ingresada allí por atacar a su hijo.

» Los informes datan de 1960 y 1961. Puedes probar esos dos años o indagar un poco más: examina la moneda de la suerte de **Travis**: 61.

» Por tanto, la fecha tiene que ser 06/12/1961. El toque final lo pone el anillo de boda: encájalo y coge la llave de la habitación 500.

JEFE FINAL: RICHARD GRADY

» Una vez más **Travis** tiene que enfrentarse a su tormentoso pasado, esta vez al recuerdo de su padre.

» Y para mayor complicación, la zona es realmente pequeña.

» Si el monstruo te atrapa, pulsa ⊗ a toda velocidad si no quieres que te estrangule.

» Su cabeza intenta morderte y también emite un gas nocivo, muy difícil de esquivar.

» Lo único que puedes hacer es correr de izquierda a derecha, usando el Redeemer o el **Rifle** de Asalto, las armas de fuego más rápidas y potentes que tengas.

» Si el gas te alcanza, usa objetos curativos de inmediato.

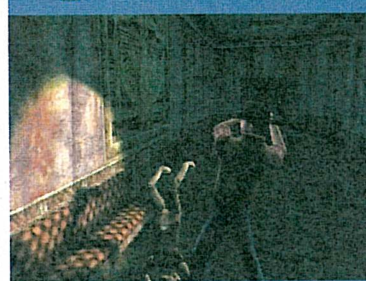
» Para disparar ponte en una esquina y lanza un par de impactos antes de correr al otro extremo. Es el único modo de esquivar sus ataques.



NI UN RINCÓN SIN EXPLORAR

» Tienes que ser muy exhaustivo a la hora investigar los escenarios. Cualquier habitación que logres abrir contiene al menos un objeto útil. Y no pases por alto ningún callejón o esquina, ya que las calles de Silent Hill están repletas de objetos, munición o armas. ¡Merece la pena!



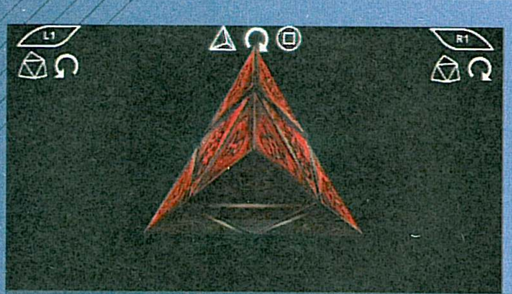


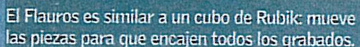
ATAQUES CON CARGA

» Si mantienes presionado ⊗ cuando lleves un arma de contacto, Travis lanzará un golpe concentrado que causa más daño. Eso sí, requiere precisión para que no te dañen al hacerlo.

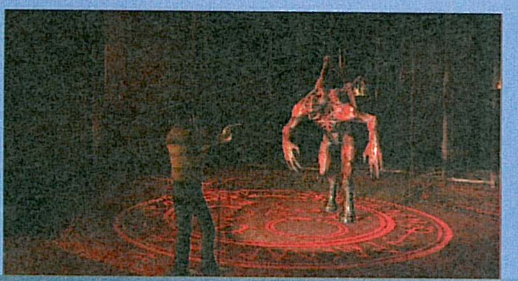
Los «Twoback» son los monstruos más peligrosos de toda la aventura.

Muévete de izquierda a derecha para evitar los ataques de este enemigo.





El Flauros es similar a un cubo de Rubik: mueve las piezas para que encajen todos los grabados.



Mantén las distancias con el demonio o cualquiera de sus ataques te aniquilará.

» Tras vencer al monstruo, coge el **Fragmento** de la Verdad.
» Al despertar, coge el Botiquín y **Munición**, así como la **Ampolla**. Por último, recoge la Pieza del Presente.

PUZZLE: FLAUROS

» No hay pistas con el puzzle más importante del juego, consistente en recomponer el Flauros con los **Fragmentos** obtenidos tras vencer a cada jefe final.
» Tienes que lograr que los símbolos de cada pieza encajen entre sí en cada cara de pirámide.
» El Flauros tiene cuatro caras que puedes girar con R y L.
» Selecciona una de las cuatro piezas y encájala en el hueco.
» Para girar la pieza, pulsa ◎ hasta ver la cara correcta.
» Cuando lo logres (tienes que hacerlo por el método de ensayo y error, pero es fácil), sigue a **Alessa** por las escaleras y disfruta de la secuencia.

Otro Mundo

» Coge la **Ampolla** que hay a tu derecha, además de una pala.
» Continúa hacia delante y coge el **Mapa** del muro.
» **Alessa** te ha dibujado el camino.
» Este escenario está repleto de monstruos, pero puedes ahorrar **Munición** esquivándolos.
» Ve a Koontz Street y coge **Munición**, un Gancho y un Botiquín.
» En Simons hay otro Gancho, en el árbol que hay en el centro.



Consejo: No pases por alto ningún documento. No sólo arrojan luz sobre el argumento, sino que algunos contienen pistas vitales para resolver los puzzles.

» Coge la **Munición** en Sagan y sigue por el camino azul, recogiendo la **Munición** y las **Bebidas** del camino.
» Lee la Página Amarillenta de la mesa y entra por el agujero de la pared. ¿No es verdad que recuerda a lo que pasaba en The Room?
» Para guiar a **Travis**, pulsa el stick analógico hacia la izquierda para hacer que el escenario cambie.
» Al final del camino hay un altar con seis puntos para salvar partida: el mensaje es evidente, ¿no crees?
» Sigue por el único (y rojizo) camino posible.

JEFE: DEMONIO ALESSA

» Este enemigo tiene tres tipos de ataque. El primero es con el brazo, a corta distancia y fácil de esquivar.
» El segundo consiste en bolas de fuego, que podéis anticipar cuando las manos del monstruo emiten un brillo anaranjado.
» También puedes adivinar dónde impactará dicho ataque por las sombras anaranjadas que aparecen en el suelo, pero es difícil esquivar .
» El tercer ataque es un rayo oscuro que, además de quitarte bastante salud, te atrae hacia el demonio.
» Además, si te impacta una bola de fuego, perderás el control durante unos segundos, lo cual hace fácil recibir un segundo golpe.
» El **Rifle** de Asalto o el de Caza son buenas elecciones contra este jefe final.
» Recuerda la estrategia más útil: vaciar un cargador, correr al extremo opuesto, recargar y volver a empezar.
» Cuando todo acabe, **Travis** atrapará al monstruo en el Flauros.
» A continuación llega el sorprendente final, que enlaza directamente con el primer juego de la saga. Espera hasta el final de los créditos. ¡Enhorabuena!

FINALES ALTERNATIVOS

Origins recupera una tradición de la saga Silent Hill como es la de ofrecer al jugador distintos finales además del original. Estos son los requisitos precisos para obtenerlos.

FINAL BUENO:

» Es el final por defecto del juego, y enlaza directamente con el primer juego de la saga. En partidas siguientes debéis evitar los requisitos que os indicamos para que este no el juego no termine así.

FINAL MALO:

» Sólo lo puedes conseguir tras completar el juego una vez. En la siguiente partida, debes matar a más de 200 monstruos. Tanta sangre liberará ciertos recuerdos reprimidos de Travis.

FINAL OVNI:

» ¡Vuelve el final más clásico de la saga! En la segunda partida, revisa las escaleras de la oficina Post Office y conseguirás la llave de la Habitación 502. Úsala en el Motel Riverside, en el mundo real.





PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA